HER AY CD'Lİ

98

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr

MAYIS 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

Kaçırılmayacak Bir Real-time Strateji

StarCraft

Poster Hediyeli

World Cup 98

Air Warrior III

Ubik

F-15

Alien Earth

Flight Unlimited 2

Ultimate Race Pro

Star Wars: Rebellion

Tex Murphy: Overseer

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

ULTIMEDIA : National Geographic, 32. Gün Panorama'97, Bilden Matematik 2, Almanca Eğitim Programı

ONANIM : Microsoft Side Winder FF Pro Tepki Veren Joystick, Sega Saturn 6 Player Adaptor

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyiğit
Kadir Tuztaş

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyazi@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Uğur Grafik
Tel: (212) 270-5181

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

Level Bu Ay Sürpriz'lerleDolu !

Geçen ay sizlerden gelen anketleri değerlendirdiğimizi ve istekler doğrultusunda yeni bölümler hazırladığımızı söylemiştik. Bu ay sizlerin dergimizde görmek istediğiniz yepyeni bölümler ile yine karşınızdayız. Kültür disiplin başlığı altında başladığımız 3 bölümden oluşan bu sayfalarımızda artık bilgisayar dışındaki dünya ile ilgili haberlere ve incelemelere de ulaşabileceksiniz. Kültür bölümümüz ile, vizyona girecek olan son filmler ile ilgili kritikleri ve piyasada ki çok okunan kitapların neler olduğunu öğrenip, yazarlarımızın bunlar hakkındaki görüşlerini de okuyabileceksiniz. Ayrıca yine bu sayfalarda son zamanlarda piyasaya çıkmış olan müzik albümlerinin incelemeleri de olacak.

Bunların dışında bu ay derginin sayfaları arasında bir hediye daha sizleri bekliyor. Uzun zamandır beklemiş olduğunuz oyun posterine bu ay sahip olabileceksiniz. Bir yüzünde sevimli kahraman CROC'un bulunduğu posterin arka yüzünde ise Wing Commander Prophecy yer alıyor.

Yeni bölümler ile sürekli gelişen dergimiz Level'ın önümüzdeki ay ise sizlere bir başka sürprizi daha olacak. Her halde çoğunuz Internet üzerinden bedava dağıtılmaya başlayan BC 3000AD'nin hikayesini biliyorsunuzdur. BC 3000 AD, dağıtımcılığını üstlenen firma tarafından oyunu yaratanlara sormadan Bug'lı bir şekilde piyasaya sürülmüştü. Bunun üzerine oyunu yaratanlar firmaya kızarak Bug'sız sürümünü Internet'te dağıtmaya başladılar. 100 MB'ın oldukça üstünde yer tutan bir oyunu ne kadar bedava olsa da indirmek ise (telefon hatlarının durumu ortada !) gerçekten zahmetli. Bu doğrultu da sizlerden gelen talep doğrultusunda yine tam sürüm bir oyun ile karşınızda olacağız ve Battle Cruiser 3000AD sizlere gelecek ay ki sürprizimiz olacak. Aslında bu oyunu sizlere bu ay da verebilirdik. Fakat bu durumda zamanın kısıtlı olması nedeni ile biz de oyunu Intro'suz ve tam anlamı ile test edemeden CD'ye koymak zorunda kalacaktık. Sonunda Intro'suz bir oyunu oynamanın zevkli olmayacağına karar verdik ve BC 3000AD'yi bir sonraki ay vermenin daha doğru olacağını düşündük. Böylece siz de eksiksiz bir tam sürüm, üstelik yabancı bir oyuna ekstra bir ücret ödemeden sahip olabileceksiniz.

Dergimiz Level kısa bir sürede hem içerik olarak hem de ulaştığı okuyucu kitlesi olarak oldukça gelişti ve bir oyun dergisinin sınırlarını aşarak, zengin içeriğe sahip bir dergi durumuna geldi. İşin en güzel tarafı ise, bu gelişmelerin anketler ve mektuplar sayesinde tamamen sizin istekleriniz doğrultusunda gerçekleşmiş olması. Siz desteklediğiniz sürece Level daha da gelişerek isteklerinize cevap vermeye devam edecektir. Gelecek ay görüşmek üzere.

Gökhun Sungurtekin

HABERLER HABERLER HABERLER

Star Trek: Secret of Vulcan Fury



Bu haber hem Star Trek severlerin, hem de Adventure tarzı güzel bir oyuna asla hayır demeyenlerin ilgisini çekecek.

Interplay firması tarafından hazırlanan ve yaz başında piyasaya çıkması beklenen Star Trek: Secret of Vulcan Fury isimli oyun, Star Trek serilerinin orijinal yazarlarından biri olan D. C. Fontana tarafından yazılan senaryo üzerine kurulmuş altı bölümlük bir oyun. Konu kısaca şöyle, yaklaşık ikibin yıl önce Vulcan ve R'hi-hannsu arasında korkunç bir savaş yaşanır, gizemli bir gücün de yardımıyla Vulcan gezegeni bu savaştan galip olarak çıkar ve böylece yıkılmaktan kurtulur. Bozguna uğrayan R'hi-hannsu kuvvetleri ise uzak bir sisteme kaçar ve orada yeni bir medeniyet kurup kendilerine Romulan adını verirler. Aslında Vulcan ve Romulan halkları aynı kökene dayanmaktadırlar, aralarındaki savaş ise tamamen inanç farklılıkları nedeniyle çıkmıştır. 23. Yüzyıla gelindiğinde Romulan Krallığı ile Federasyon arasında uzun zamandır süren savaşlar durulmuş, bir barış dönemi başlamıştır. Romulanlar bir elçi göndererek Vulcanlar ile olan anlaşmazlıklarını çözmeye karar verirler, ancak elçi bir sabah yatak odasında öldürülmüş olarak bulunur. Kaçınılmaz olarak Federasyon gemisi Enterprise ve onun ünlü mürettebatı olaya karışırlar, bu cinayet çözülmezse büyük bir savaşın kopması kaçınılmazdır.



Oyunda Kaptan Kirk dahil olmak üzere altı ünlü karakteri canlandırarak işleri yoluna koymaya çalışıyorsunuz. Son derece detaylı grafikleri, akıcı konusu, yüksek oynanabilirliği ve orijinal seslendirmesiyle oyunun büyük beğeni kazanması bekleniyor. Oyunu çalıştırmak için ise Windows 95, Pentium 133 işlemci ve 16 MB RAM gereken minimum sistem ihtiyaçları olarak belirtiliyor.



Raks New Media'dan Faydalı Bir Ürün

Bu haber pek oyun içerikli değil ama sanırız ilgi çekecektir, özellikle de genç girişimcilerin ilgisini! Raks New Media tarafından piyasaya sürülen 98 Türkiye TR INFO CD ROM yüz binden fazla ticari telefon ve adresi içeriyor. Bu şirketler yaklaşık 600 civarında sektör ve branşta sınıflandırılmış, alfabetik bilgi arama sistemi ile de istediğiniz bilgilere hızlı ulaşmanız hedeflenmiş. Eldeki en güncel bilgilerden derlenen CD içeriği sayesinde ticaret hayatında adımlarınızı daha hızlı atmak ve avantaj kazanmak mümkün olabilir. Daha detaylı bilgi almak için telefonunuzda şu numaraları tuşlayın: Raks New Media Tel: 0-212-273 27 91 Fax: 0-212-274 50 92





Soldiers At War

Tüm bazı taktik stratejileri seviyorsanız, o zaman Soldiers At War için gözünüzü dört açın. X-COM tarzı bir yapıya sahip olması planlanan oyun, konusunu İkinci Dünya Savaşı esnasında yapılan komando harekatlarından alıyor. Oyuna 32 asker arasından sekiz tanesini seçip bir manga kurarak başlıyorsunuz. Sonra seçtiğiniz askerlerin özel yeteneklerini ve gidilecek görevin gereklerini gözönüne alarak bu kişileri uygun ekipmanla donatmanız gerekiyor. Dikkat edilmesi gereken nokta fazla malzeme yüklendiğinde adamların çevikliklerini kaybedecekleri ve kolay yorulacaklarıdır. Bundan sonra göreve başlıyorsunuz, her görevin belirli hedefleri var, başarısız olmak iyi sonuçlar getirmeyecektir. Görev aralarında kayıplarınızı telafi edebilir ve adamlarınızı yeniden donatabilirsiniz, fakat eğer adamlarınız sağ kalmayı başarabilirlerse tecrübe kazanacak ve daha iyi savaşçılar olacaklar. Askerlerinizin savaş alanında belirli miktar hareket puanları var, bunları çeşitli şekillerde kullanabilir, hatta onlara tank bile sürdürebilirsiniz. Görevler sizi çok farklı yerlere götürecek, grafikler ve oynanabilirlik ise oldukça yüksek kalitede olacak. Dört kişiye kadar Network desteği içerecek olan oyunu çalıştırmak için Pentium 120 işlemci ve 16 Mb RAM gerekeceği bildiriliyor.





HABERLER HABERLER HABERLER

Outwars

Microsoft hakkında son günlerde pek çok haber geliyor, özellikle bilgisayar oyunları üzerine beklenmedik bir biçimde eğilen firma pek çok yeni yapımla ortalığı hareketlendirmeye hazırlanıyor. Kimbilir, belki de böylesi daha iyi olur ve işletim sistemleri yazmaktan vazgeçerler. Microsoft tarafından hazırlanan son oyunlardan biri Outwars isimli bir FPS, yani kısaca Doom tarzı bir yapım. Tabii piyasada bu türden pek çok oyun var ve daha pek çoğu da yapılıyor. Genelde elinizde bir silahla koridorlarda koşturup durduğunuz bu oyunların çoğu da genel değerlendirme de 2 yıldızdan fazlasını alamazlar. Microsoft programcıları bunun farkında olmalılar ki Outwars için çok daha farklı bir yapı geliştiriyorlar. Oyun tamamen yabancı bir gezegenin yüzeyinde geçiyor, burada gezegenin sahipleri olan Skull takma adlı korkunç Alien benzeri yaratıklara karşı savaşan paralı askerlerden birini canlandırıyorsunuz. Görevlerin geçtiği yerlerin içinde bir miktar kapalı mekan mevcut tabii, ama esas savaş dışarıda açık arazide cereyan ediyor. Gezegenin yüzeyinin ağırlıklı olarak kullanılması ve bu şekilde devasa haritalar hazırlanması planlanıyor. Tabii bu savaşta yalnız olmayacaksınız, etrafta pek çok asker var ve onlarla uyum içinde çalışmanız gerekli, bunun dışında pek çok silah ve zırh türü hayatta kalma şansınızı birazcık daha arttıracak. Düşman yapay zekasının ise bugüne dek yapılmış olanların en iyisi olacağı söyleniyor, sık sık tuzağa düşebilir ve kaçmaya zorlanabilirsiniz, ne var ki düşmanın tek silahı pençeleri ve dişleri olmayacak. Grafik kalitesi ise son derece yüksek tutuluyor, her ne kadar Pentium 133 işlemci yetecek dense de, oyun MMX işlemciler ve 3Dfx ekran kartları için optimize ediliyor. Eğer bir aksilik olmazsa oyun bu ilkbahar piyasada olacak, biz de onu sizler için gözden geçireceğiz.



İlk Yerli Stok Foto CD-ROM, Piyasada

Reklam fotoğrafçılığı alanında çalışmalarını Ankara'da sürdüren IMAGE, "MEYVELER" isimli ilk yerli Foto CD-ROM'u sektörün hizmetine sundu.

Gerek CD'ye konulacak meyvelerin seçimindeki ve fotoğrafa uygulanmasındaki özen ve gerekse görüntü kalitesi, bu ilk yerli Foto CD'yi rakipleri karşısında farklı kılan etkenler olarak göze çarpıyor. "MEYVELER" Foto CD'sinde, 34 değişik meyvenin çeşitli kombinasyonlarda çekilmiş 90 adet fotoğrafı yer alıyor. Görüntü kalitesinin düşmemesi amacıyla 15x20 cm büyüklük ve 300 ppi çözünürlükteki fotoğraflar, TIFF formatında ve diğer Foto CD-ROM'lardan farklı olarak "sıkıştırılmamış" olduğu için de, iki ayrı CD'ye kaydedilmiş. Nisan ayı başında piyasaya çıkan Foto CD-ROM 'un satış fiyatı 180 Dolar.

Ayrıntılı bilgi için: (Tel: 312-467 6016) www.imagestore.com



Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe



Gerçekten uçuş simülasyonlarını çok seviyorsunuz, oyun canavarı bir sisteminiz var, hatta 3Dfx ekran kartı ve Force Feedback Joystick bile aldınız, sırf daha gerçekçi uçuşlar için paraya kıymaktan asla kaçınmıyorsunuz. Üstelik İkinci Savaş dönemi uçaklarına delicesine aşıksınız. Süper gerçekçi grafiklerden ödün vermediğiniz gibi, uçuş dinamiklerinin de mümkün olduğunca gerçeğe uygun olmasında ısrar ediyorsunuz. Dostum, işte aradığınız oyun burada: Fighter Squadron hala üzerinde çalışılan bir oyun ama çok yakında piyasaya çıkma ihtimali yüksek. Öncelikle oyunun yapımcısı olan Parsoft Interactive firmasının aynı zamanda ödüllü bir simülasyon olan A-10 Cuba! Adlı oyunun da yapımcısı olduğunu belirtelim, yani bunlar ne yaptığını bilen adamlar. Oyun için hazırlanan engine fizik kanunlarını son derece gerçekçi bir biçimde canlandırabilecek yapıda, bu da uçuşlarınızın son derece gerçekçi olması anlamına geliyor. Bunun dışında oyunda İkinci Savaş'ın en önemli dokuz avcı uçağı bulunacak. Görevler ise üç cephede geçiyor, Kanal Bölgesi, Almanya ve Kuzey Afrika üzerinde ister Luftwaffe, ister R.A.F. ve U.S.A.F. saflarında uçabileceksiniz. Grafiklere büyük önem verildiğini söylemeye bile gerek yok, uçuş haritaları ise aslının aynı olarak düzenleniyor. Bunun yanı sıra oyunda son derece gelişmiş bir Multiplayer desteği olacak, Airwarrior 2'de olduğu gibi çok yüksek sayıda pilotun aynı harita üzerinde uçmasına imkan tanıması planlanıyor. Yaz başına yetişmesi planlanan oyun için nasıl bir sistem gerektiği pek belli değil ama 3D kartlarınızı ve MMX işlemcilerinizi şimdiden sipariş etseniz iyi olur. Çıktığında elimizden geçmesi kaçınılmaz olan bir başka oyun daha.



Hexen 2: Portal of Praevus



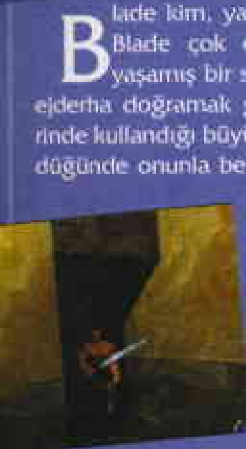
Hexen 2 oynayan pek çok kişiden oyunun gerçekten çok zor olduğu yolunda pek çok yakınma duydum, doğrusu onlara hak vermeden edemiyorum. Bölüm sonlarında yenmeniz gereken generalleri bir yana bırakın, büyük patron Eidolon tek başına bir orduya bedeldi, hem de oldukça büyük bir orduya! Oyunda ilerlemek için çözmeniz gereken bulmacalar ise gerçekten bir hayli zordu, ama çözümü imkansız da değildi hani. Bunlara bir de birbirine bağlı bölümlerden oluşan harita sistemini ekleyince, oyun Action türünden ziyade RPG ağırlıklı bir hale geliyordu. Ama ne yalan söyleyeyim, çok daha gelişmiş bir engine ve muhteşem grafikler içermesine rağmen, bence Quake 2 asla Hexen 2'nin atmosferine sahip değil, tabii bu kişisel fikrim. Eğer siz de benim gibi Hexen 2 oynamaya doyamadıysanız o zaman size iyi bir haberim var. Raven firması ek bir görev diski üzerinde çalışıyor. Bu ilkbaharda piyasaya çıkması beklenen diskin adı ise Portal of Praevus. Praevus çok güçlü bir büyücü, ama planlarını uygulamak için daha da fazla güce ihtiyacı var. Bu yüzden önceki oyunlarda yokettiğiniz üç Serpent Rider'ın ruhlarını cehennemin karanlık çukurlarından çıkarmayı ve onların gücünü ele geçirmeyi planlıyor, doğal olarak da durdurulması gerekli. Oyuna başlarken alışılmış dört Hexen 2 karakterinin yanısıra, Demoness isimli bir dişi şeytanı da seçebilme imkanınız var. Demoness oyundaki yeni karakter, Eidolon tarafından bir süre önce yaratılmış olan bu dişi şeytanın amacı ise çok basit, Praevus'u yoketmek ve efendisi Eidolon'u yeniden hayata döndürmek. Oyunun ilk beş bölümü Blackmarsh kıtasının alışılmış şato ve dehlizlerinde geçiyor, burada yeni tehditle ilgili bilgi toplayıp Praevus'a ulaşmanın yolunu arıyorsunuz. Sonra ki on bölüm ise tamamen yeni bir kıtada, Tibet'in kar kaplı dağlarında yeralıyor. Önünüze eskilerin yanı sıra üç tip yeni düşman çıkıyor. Praevus ise en sonda sizi bekliyor ve



hakkında fazla bilgi olmamasına rağmen, tahminim onun Eidolon kadar güçlü olacağıdır. Tibet dünyası oldukça geniş haritalara sahip olacak ve çözülecek bulmacalar da eksik değil, ne var ki Raven bu defa işi biraz daha kolay kılmak için bulmaca ve haritaların nispeten basit tutulduğunu bildiriyor. Fakat mimari yapının yine göz kamaştırıcı güzellikte tasarlandığına şüphe yok. Ayrıca oyuna kar ve toz gibi efektler de ekleniyor, fakat hala orijinal Quake engine kullanıldığından renkli ışık kaynakları ve üç boyutlu patlama efektleri gibi detayları katmak pek mümkün değil. Bunların haricinde bölüm aralarında çok zaman alan yükleme seansları neredeyse iki katı hızlandırılmış ve Network oyunlarında oluşan sorunların büyük bir kısmının çözüldüğü bildiriliyor. Bu ilkbahar bir hayli neşeli geçecek gibi görünüyor.

Kılıçlarınızı Bileyin, Blade Geliyor!

Blade kim, ya da ne? Aslında Blade çok eski zamanlarda yaşamış bir savaşçı, yaşarken ejderha doğramak gibi günlük işlerinde kullandığı büyülü kılıcı da öldüğünde onunla beraber gömülmüş ve aynı adı taşıyor. Kılıç öyle güçlü ki, zamanın büyücüleri onun yanlış ellere geçmeyeceğinden emin olmak için



mezarı yerin çok derinlerine saklamışlar ve anahtarları da ülkenin dört bir yanına dağıtmışlar. Tam beş anahtar var ve her birini güçlü şövalyeler koruyor. Ne var ki son zamanlarda ortaya çıkan güçlü bir kara büyücü anahtarlardan birini elde etmiş ve diğerlerinin de peşinde. Durum böyle olunca birilerinin gidip o-



nu durdurması gerekiyor, yani siz. Seçebileceğiniz dört farklı karakter var, tabii hepsinin farklı yetenekleri, silahları ve zırhları olacak. Tür olarak bende hemen Hexen 2 çağrışımı yapan bu oyunun yapımcısı pek adı duyulmamış bir firma. İspanya kökenli Rebel Act Studios bir yılı aşkın bir süredir bu proje üzerinde çalışıyor. Bu sayfalarda gördüğünüz resimler bir hayli iyi değil mi, hiçbirinde 3D hızlandırma kullanılmamış, ama oyun 3D grafik kartlarını ve MMX işlemcileri destekleyecek biçimde hazırlanıyor. Pentium 100 işlemci ve 16 MB RAM yetecek deniyor tabii, ama o zaman herhalde bu tür bir grafik performansı almak pek mümkün olmaz.



Oyunun bir diğer ilginç yanı ise karakterinizin taşıdığı yükün hareket kabiliyetine doğrudan etkide bulunması, ağır bir balta ya da metal plaka zırhla bir hayli korunabilirsiniz belki ama fazla uzağa kaçamazsınız. Ayrıca fizik kanunları da oyunda oldukça kendilerini belli edecek,



koşarken köşeleri dönmek için biraz yavaşlamanız gerekecek ve daha buna benzer pek çok unsur olacak. Mesela önce düşmanın kolunu kesip, yerden aldığınız kolla onun kafasını kırmak gibi pek çok şey bu oyunda mümkün olacak. On beşten fazla devasa seviye, otuz kadar silah ve her bölüme has yirmi beşten fazla düşmanla süslenen oyun, aynı zamanda Internet üzerinde oynamayı sevenler için de geniş bir destek içeriyor. Yakın dövüşte kılıcı bazukaya tercih eden Orta Çağ hastası oyuncuların iştahlarını yaz başına kadar dizginlemeleri gerekli, sonra temizlenecek yeni zindan ve şatolara kavuşacaklar.

HABERLER HABERLER HABERLER

Internet Üzerinde RPG Dünyaları

Genelde isimleri ne kadar farklı olursa olsun RPG dünyaları birbirine çok benzer, krallar, şövalyeler, büyücüler, hırsızlar ve daha pek çok karakter güç peşinde koşar, envai çeşit canavar ise karanlık dehlizlerde ve ormanlarda yeni kurbanlarını bekler. Bu dünyalarda insanlar dışında pek çok masalsı ırk yaşar, kimileri barışçı, kimileri de savaş düşkünüdür. Keskin çelik kadar çeşit çeşit büyüler de bu dünyanın tehlikeli silahlarıdırlar, büyü ile iyileştirebilir ya da yokedebilirsiniz. Kısacası RPG oynarken tek sınır hayal gücünüzün sınırıdır. Bilgisayar üzerinde ise bu sınırlar daha çok programcıların yetenekleri doğrultusunda çizilir, sonuçta satın aldığınız oyun kaç Cd tutarsa tutsun, oyundaki tek gerçek insan siz olduğunuzdan etkileşim ve dolayısıyla seçenekler kısıtlıdır. Fakat Internet üzerinde karşınıza gerçek beyinler çıkar, ne yapacakları kestirilemeyen karakterler, yani şu ünlü hesaplanamayan insan faktörü. Bu yüzden pek çok firma tüm güçleriyle Internet üzerinde RPG dünyaları yaratmaya çalışıyor, bunlardan biri de Sony Interactive. Firmanın üzerinde çalıştığı dünyanın adı Norrath ve bu dünyayı konu alan Everquest isimli oyunun pek çok açıdan rakiplerinden daha üstün özellikleri var. Öncelikle tamamen 3D grafiklere sahip olan oyun dünyasında yağmur damlaları bile texture kaplı polygon olarak tasarlanıyor. Tabii bu denli detaylı bir grafik yapının bedeli ucuz değil, en az 32 MB RAM ve 3Dfx grafik kartı minimum ihtiyaç listesinde başı çekiyor. Savaşlar ve karşılıklı etkileşim ise benzerlerinin aksine real-time olarak gerçekleşiyor. Oldukça büyük planlanan dünyada 12 farklı ırkın yanı sıra 14 karakter sınıfı mevcut, ayrıca kullanıldıkça gelişen ve sınıflara göre değişen kırktan fazla özel yetenek olması planlanıyor. Oyun piyasaya 12 civarında şehir ve 23 adet savaş alanıyla çıkacak ama bu sayı zaman içinde devamlı arttırılacak. Karşılaşabileceğiniz canavarların sayısı ise 100 civarında olacak ve herbirinin kendine has yapay zekası bulunacak. Genelde bu tür dünyaların çok belirgin bir sosyal ve ekonomik yapısı yoktur, ancak Sony bunu da değiştiriyor. Öncelikle ekonomik dengeler çok değişken olacak, şehirlerdeki yüzlerce dükkanda yapılacak alışverişlerde fiyatlar arz-talep dengesine göre belirlenecek. Az ve çok bulunan mallar farklı fiyatlardan satılacak, enflasyon, karaborsa ve açık artırma gibi kelimeler ortalıktan eksik olmayacak, üstelik tüccarlar adamına göre muamele yapmaktan kaçınmayacak. Bunların dışında oyuncular belli meslek gruplarının sendikaları sayılan Guild'lere üye olarak çeşitli avantajlara sahip olabilecekler, istekli oyuncular yeterince altı harcarlarsa kendi Guild'lerini kurarak özel hazırlanmış Quest'lerden faydalanabilecekler. Oyunun önümüzdeki kış Internet üzerine çıkması bekleniyor. Sony dışında bu tür dünyalarla ilgilenen pek çok firma olduğunu hatırlatmadan geçmeyelim, mesela Microsoft Asheron's Call, Origin ise Ultima Online üzerinde çalışmaya devam ediyor. Konu hakkında bilgi akışı sürdükçe bu sayfalardan sizleri haberdar etmeyi sürdüreceğiz.









StarCraft

Savaşın Kuralları Değişebilir



Çok uzun zaman oldu, ama en sonunda StarCraft çıktı. Ben her stratejiyi beğenmem, hele Real-time stratejilerle dolu bir piyasada ve her çıkan oyun bir öncekilere tıpatıp benzerken doğrusu oynamaya değecek bir yapım bulmak benim için aşırı zor oluyor. Bir oyun farklı olduğunu iddia edebilmek için hem yeni fikirler getirmeli, hem de oynanabilirliğinden ve genel kalitesinden hiç ödün vermemeli. Bilinenleri tekrar etmek kolay ve karlı olabilir, ama asla bir farklılık yaratmaz. Blizzard bunu bildiği için uzun zamandır bu oyunu benzerlerinden üstün kılmaya çalışıyor ve bunun için çok çaba harcadıklarını söylemek lazım. Peki başarabilmişler mi? Bunu beraber göreceğiz, bakalım StarCraft strateji piyasasındaki kısır döngüyü kırıp öne geçebilecek mi? Yoksa bir başka C&C klonu olmaktan kurtulamayacak mı?

Ama Savaş Değişmez

StarCraft adını duyanlarınız hemen bunun uzayda geçen bir Warcraft olduğunu düşünebilirler, ama alakası yok. Her ne kadar Warcraft 2'den birkaç yapısal özellik taşıyorsa da oyun tamamen kendine has ve ortada Orc benzeri bir ırka rastlamak mümkün değil. Genel olarak konuya şöyle bir değinelim, ortada üç farklı ırk ve onları konu alan üç senaryo var. Bu senaryoları sırasıyla oynamak hem oyuna alışmak, hem de senaryoyu bir bütün olarak anlamak açısından önemli sayılır, bunların dışında bilgisayara ya da Battle.Net üzerindeki rakiplerinize karşı çarpışabileceğiniz bol miktar harita mevcut. Eğer Network üzerinde oynamayı planlıyorsanız oyunun Windows 95 olduğu kadar, Windows NT 4.0 üzerinde de rahatça çalışabilecek gibi hazırlandığını bilmenizde fayda var, ayrıca toplam sekiz kişiye kadar destek verilen Multiplayer oyunları sadece bir CD kullanarak oynayabilirsiniz. Oyunun genel yapısı bildiğimiz anlamda bir Real-time strateji, temel olarak bir üs kurmak, gerekli kaynakları hasat etmek ve çeşitli birimler üreterek rakiplerinizi savaş alanında hüsrana uğratmak yapılması gerekenler listesini oluşturuyor. Bunun haricinde çoğu zaman oyunun senaryosuna dahil olan kişilere de savaş alanında kumanda etme imkanı buluyorsunuz, özellikle bazı bölümler üs kurmaktan ziyade bu kişilerin de dahil olduğu bir grupla çeşitli görevleri başarmanızı gerektiriyor. Oyunda hasat edebileceğiniz iki tip kaynak var, ilki maden cevheri, bu mavi kristal tipli maden oluşumları haritanın herhangi bir yerinde gruplar halinde bulunabiliyorlar, bunları alıp ana binanıza taşıtmanız gerekiyor. Diğer kaynak ise Vesperene gazı denen ve ileri seviyelerdeki birimlerin üretimlerinde gereken bir madde, bu gaz yerdeki kaynaklardan fışkırıyor ve toplanabilmesi için üzerine bir rafineri kurmak gerekiyor, bundan sonra birimleriniz bu gazı fıçılar halinde ana binanıza taşıyabiliyorlar. Her üç ırkın



da üretim için ihtiyaç duyduğu bu temel malzemelerin hasadını önlemek en eski taktiklerden biri.

Savaş ve Yıkım

Oyunda üç ırk bulunduğunu söylemiştik, tabii bunların her birinin kendi amaçları var ve her senaryo da buna göre gelişiyor. Bu ırklar sırasıyla Terran, Zerg ve Protoss ismiyle geçiyorlar. Terran ırkı bildiğimiz insanlar, ancak çok ileri bir teknoloji ve uygarlığa sahipler, uzayda hayli geniş bir alana yayılmış kolonilerde yaşıyorlar, yönetimde ise oldukça zalim ve baskıcı bir konfederasyon meclisi bulunuyor. Zerg ırkı ise nereden geldiği bilinmeyen bir tür, her işlerini biyolojik yöntemlerle gören bu yaratıklar sizde hemen Alien çağrışımı yapacaktır, amaçları önlerine çıkan her gezegeni kendilerine katmak ve diğer canlılara pek yaşam hakkı tanımıyorlar. Son ırk olan Protosslar ise oldukça gizemli ve son derece gelişmiş bir uygarlığa sahipler, işlerini görmek için son derece gelişmiş zihinsel güçlerinden de bolca faydalanıyorlar. Bunların amacı kendilerini de tehdit eden Zerg istilasını durdurmak, Terranları ise pek umursadıkları söylenemez, son derece sıkı bir monarşik devlet yapıları var. Terran senaryosu genel bir alıştırma göreviyle başlıyor, daha sonra Terran kolonileri birden Zerg istilasına uğruyorlar ve siz bulunduğunuz gezegendeki halkı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ne var ki konfederasyonun başta anlamsız gelen ters tutumu yüzünden Sons of Korhal isimli isyancı bir örgüte katılmak ve Zerg ordularına olduğu kadar, kendi halkınıza karşı da savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Zaman geçtikçe Zerg istilasının gerçek sebebinin konfederasyon tarafından yürütülen gizli parapsikoloji deneyleri olduğu ortaya çıkıyor. Bu deneylerde yayılan büyük miktar zihinsel enerji konfederasyon tarafından bilinçli olarak Zerg istilacılarını yönlendirmekte kullanılmış, bu sayede isyana meyilli kolonilerin yokedilmesi amaçlanmıştır. Üstelik konfederasyon daha sonra bu kolonilerin yardımına koşarak kahraman rolünü üstlenmeyi ve halkın sadakatini pekiştirmeyi amaçlamaktadır, ama Protoss donanması işe karışınca her şey kontrolden çıkmaya başlar. Zerg olarak oynadığınızda ise amacınızın ne olduğunu söylemeye herhalde gerek yok, tüm Terran ve Protoss gezegenlerini ve diğerlerini işgal etmek, ancak tabii perde arkasında başka dolaplar da dönüyor. Protoss senaryosu ise sizi nispeten zor bir durumda oyuna sokuyor. Sizden önceki kumandan Zerg istilasına karşı koyarken Terran halkına fazla bir zarar vermemek için yeterince saldırgan davranmadığından pek başarılı olamamış ve şimdi ana gezegeniniz bile tehlikeye düşmüş durumda. Sonuç olarak sırasıyla oynandığında Terran, Zerg ve Protoss senaryoları gittikçe daha zorlaşan bir oyun yapısı sergiliyorlar ve bir bütünün parçaları olarak tüm konuyu tamamlıyorlar.



Terran ırkı

Şimdi sırasıyla ırklara bir göz gezdirelim ve işe insanlardan başlayalım. Terran ırkı oldukça ileri bir teknolojiye sahip, çok sayıda gezegene yayılmış durumdalar ama her zaman ki iç çekişmelerinden arındıkları söylenemez. İşlerini mekanik araçlar kullanarak hallediyorlar, bunun anlamı ise bol miktar farklı bina ve mekanik savaş birimleri demek. Temel olarak her üssün çekirdeğini bir kumanda merkezi oluşturuyor. Hasat, onarım ve inşaat işleri ise CSV adı verilen makineler tarafından yapılıyor. Savaşta konvansiyonel ve enerji bazlı silahlar olduğu gibi nükleer füzelere de yer veriyorlar. En temel savaşçı birimleri Marines, yani paralı askerler, bunlar hemen her senaryoda ordunuzun omurgasını oluşturacak olan ve araştırmalarla verimliliği artırılabilen birimler. Bunlar dışında savaş robotları, tanklar, uçaklar ve büyük yıldız gemileri üretebiliyorlar. Fakat üretilen her ünite Supply Depot isimli malzeme depolarından ihtiyaçlarını karşıladığından, ancak bu binalardan bolca yaparak birimlerinizi ayakta tutabiliyorsunuz. Bu ırkla oynarken zaman ilerledikçe psionik güçleri olan birimlerden de üretebiliyorsunuz, ancak bu yetenekleri asla Protosslar kadar gelişmiş olamıyor. Savaşçılarınız dövüşüp hayatta kaldıkları sürece tecrübe kazanıyor ve daha da verimli hale geliyorlar. Yakın dövüşte Zerg kadar başarılı değiller, ancak mekanik silahları sayesinde bir ateş duvarı oluşturup avantajlı olabiliyorlar, tabii yeterli sayıda ve uygun konumda olurlarsa bu mümkün. Geliştirebildikleri özel teknolojilerden bazıları ise görünmezlik aygıtı, daha kalın zırhlar ve güçlü ateşli silahlar. Bunun haricinde çeşitli güç alanı teknolojilerini araştırabiliyorlar, en büyük avantajları ise kurdukları binalardan pek çoğunun uçarak yer değiştirebilmesi, bu sayede üslerini son derece esnek bir biçimde kurabiliyor, mecbur kaldıklarında önemli binaların yerlerini değiştirebiliyorlar, mesela komuta merkezlerini kaynakların yakınına götürmeleri mümkün oluyor. Binaların kurulabilmesi için gereken tek koşul düzenli ve temiz bir yüzey, bu açıdan diğer ırklardan daha üstünler.

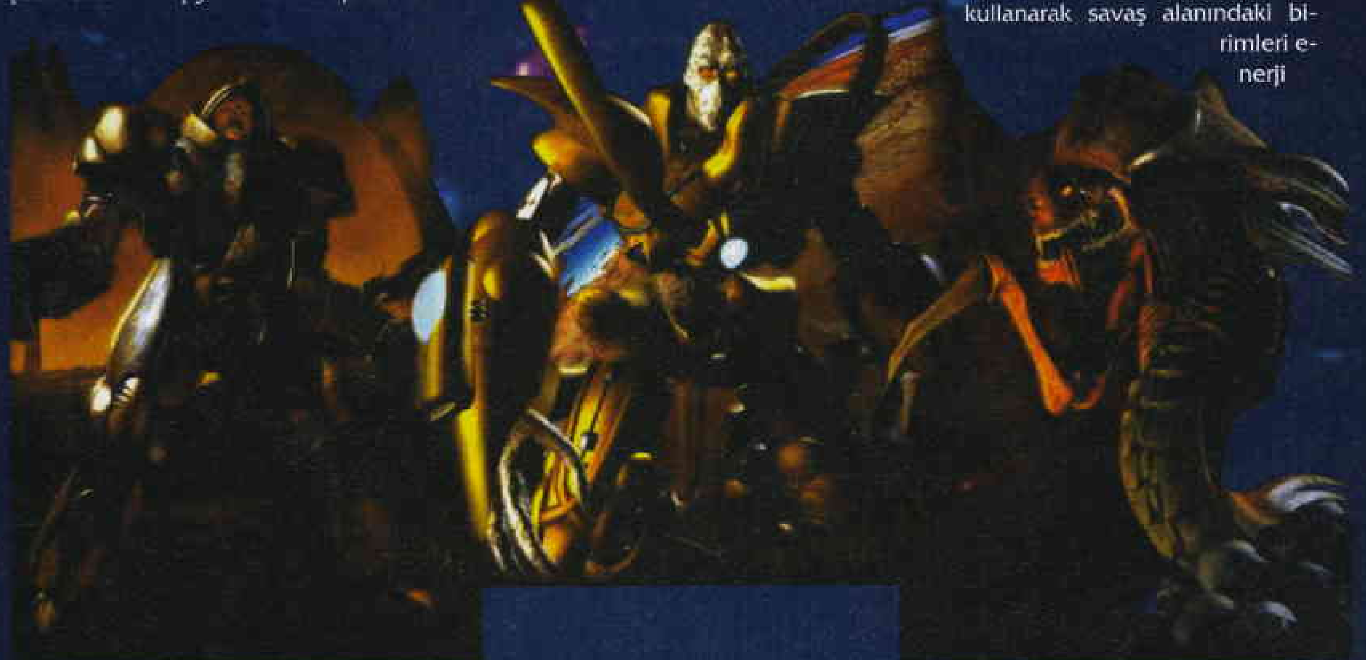
Zerg ırkı

Eğer birazcık Alien filmi gördüyseniz neyle karşılaşacağınızı tahmin edebilirsiniz, işlerini tamamen biyolojik yöntemlerle gören ve yakın dövüşü tercih eden vahşi, kontrol edilmesi güç yaratıklar bunlar. Terran'ların aksine üretim için sadece mekanik araçları kullanmıyorlar, burada ana binanız Hatchery, yani bir tür kuluçka makinesi. Bu bina devamlı olarak larvalar üretiyor, bu larvaları seçerek onlara mutasyon geçirmelerini ve başka yaratık ya da bazı temel binalara dönüşmelerini emrediyorsunuz. Farklı binalar ürettikçe seçenekleriniz de artıyor. Zerg binaları kuruldukları alanın değişerek biyolojik bir tabakayla kaplanmasına sebep oluyorlar, varlıklarını ancak

bu tabaka sayesinde sürdürebiliyorlar, fakat bu onlara savunmada belirli avantajlar sağladığı gibi mevcudiyetleri hakkında düşmana ipucu verebiliyor. Onlar da Terran SCV benzeri bir yaratığı çeşitli işlerinde kullanıyorlar, ne var ki birimleri vahşi savaşçılar olduğundan belirli bir dezavantajları var, askerlerini emir altında tutmak için Overlord adı verilen uçar birimlere bolca ihtiyaçları var. Daha sonra mutasyonla bu birimler asker taşıyabilen yaratıklar haline geliyorlar, ancak saldırı kabiliyetleri yok. Zerg olarak oynadığınızda ilk geliştireceğiniz teknoloji Burrowing, yani bir savaşçının toprağı kazıp kendini gizleyebilmesi olacaktır. Zerg savaşçılarının uzak dövüş kabiliyetlerinin Terran'lar kadar iyi olmadığını söylemiştik, ancak onlar oldukça hızlı hareket edebiliyorlar ve gizlenerek düşmanın yeterince yakına girmesini bekleyebiliyorlar. Bu sayede hiç şüphelenmeyen bir Terran birliği bir anda kendini topraktan fışkıran Zergling'ler tarafından katledilirken bulabilir. Bunu dışında asit ve mikrop saldırıları yapabilen değişik Zerg birimleri, ağır hasar almış bir düşman komuta merkezini asimile ederek mutasyona uğratılmış düşman birlikleri üretebilirler. Ayrıca Defiler gibi ünitelerin daha düşük birimleri yiyerek enerji elde etmek gibi özellikleri de vardır.

Protoss ırkı

Protoss kültürü bir mutlak gücün egemen olduğu ve herkesin onun için çalıştığı bir yapıya sahip. Zaman içinde zihinsel gelişmelerini insan anlayışının ötesine taşıyarak korkunç derecede güçlenmişler. Kendilerini üstün ırk olarak görmenin dışında pek bir zayıflıklarının olduğu söylenemez. Her ne kadar Protoss birimleri mekanik oluşumlardan faydalansalar da, pek çok konuda işlerini yürütmek için psionik enerjilerinden ve madde-enerji transferlerinden yararlanıyorlar. Özellikle binalarının dev kristaller tarafından oluşturulan enerji alanları içerisine kurulması gerekli, bu alan bina ve birimler için gerekli gücü sağlıyor. Protossların temel komuta binasını Nexus oluşturuyor, burada ürettikleri Drone isimli temel birimler üretim ve onarım işinde olduğu kadar, savaşta da oldukça başarılılar. Ne var ki Protossların üs kurarken ya da birimlerini üretirken tam anlamıyla bir üretim yaptıkları söylenemez. Onlar daha ziyade boyut kapıları açarak ihtiyaçları olan şeyleri ana gezegenlerinden teleportasyon yöntemiyle getiriyorlar, bunun için gereken enerji ise yine kaynaklardan elde ediliyor. Üretimde en büyük avantajları bir Drone'un aynı anda birden fazla bina üzerinde çalışabilmesi, yani aynı anda birden fazla binayı getirmek için boyut kapısı açabiliyorlar ve bu sayede inşaat çok daha hızlı bir biçimde ilerliyor. Daha büyük birimlerin transferi için ise bir Warp Gate, yani yıldız geçidi binası gerekli. Zaman içinde birimlerini daha büyük bir güçle donatabilen Protosslar, savaş alanında asker nakliyatı için de herhangi bir taşıyıcı yerine bu kapıları kısa mesafede açabilen High Templar birimlerini kullanmayı tercih ediyorlar. Her tür dövüşte başarılı olabilen Protoss savaşçıları psionik güçlerini kullanarak savaş alanındaki birimleri enerji



kasırgalarına maruz bırakabiliyorlar, ya da kendi birimlerinin daha zayıf kopyalarını geçici bir süre için oluşturarak bunlardan faydalanabiliyorlar, tabii bunlar bir miktar enerji gerektiriyor.

Komuta Merkezinde

Oyunun arabiriminin oldukça temiz tasarlandığını söylemiştik, şimdi onu biraz inceleyelim. Brifing ekranları görev aralarında çıkan ve size olaylar hakkında bilgi veren ekranlardır. Savaş başladığında ise oldukça düzenli bir komuta ekranı sizi karşılar. Burada gereken tüm bilgilere ekranın altındaki kısımdan ulaşabilirsiniz. Alt soldaki ekran savaş alanının keşfedilmiş bölümlerinin bir görüntüsünü verir, ancak savaş sisinin varlığını unutmayın. Bu sizi birimlerinizin bulunmadığı yerlerde neler olup bittiğini görmekten alıkoyar. Uçan birimlerle ya da uydu taraması gibi teknolojilerle hızlı keşifler yapmak her zaman faydalıdır. Alt orta ekran ise o an seçili bulunan birimlerin hasar ve donanım durumuyla ilgili grafik bilgiler verir, alt sağda ise birimle ilgili verilebilecek komutların bir listesini görebilirsiniz. Binalara üretim emri verirken birden fazla tıklamayla üretim listesi oluşturabilirsiniz, üç Marine ve iki Firebat gibi bir sıralama yapmak mümkündür, tabii kaynaklar elverirse. Bu arada ırkların üretim yöntemlerindeki farklılıkları da unutmayın. Birimlerinizi seçtiğiniz zaman genel harekat ve saldırı komutları dışında, eğer varsa özel yetenekleriyle ilgili komutları da yine burada görebilirsiniz. Esasen görünmez olmak ve benzeri özel yetenekler hem başlatılırken, hem de uygulama süresince enerjiye ihtiyaç duyabilirler, bu enerjiyi birimin resminin altında, yaşam puanı ile aynı yerden görebilirsiniz. Bu enerji kullanılmadığı zamanlarda yavaşça kendini yeniler. Altta bulunan minik ekranda ise

o an seçili birimin yöneticisinin bir video görüntüsünü bulabilirsiniz. Üst sağ köşedeki gösterge ise maden, gaz ve birim destek puanınızı gösterir, bunlar üretim yeteneğinizi ilgilendirdiğinden dikkate alınmalıdırlar. Birimlerin genel hareketini basitçe açıklayalım, "Attack" saldırı, "Move" hareket için kullanılır. "Hold Position" komutu ise birliklerin oldukları yerde donup savunmaya geçmelerini sağlar. Kare içine alarak on iki ünitelik birimler oluşturabilirsiniz, ekran üzerinde görünen bir birime çift tıklamak ise o civardaki aynı tipten birimlerin hepsini seçer ve özellikle karışık grupları ayırırken faydalıdır. Askerlerinize hareket emri verdiğinizde onların nispeten düzgün bir hat üzerinde ilerlediklerini göreceksiniz, yapay zekaları her ne kadar muhteşem sayılmasa da, diğer oyunlara göre çok daha gelişmiş olduğu söylenebilir. Esas gelişmenin düşman yapay zekasında olduğunu belirtmek lazım, görülebildiği kadarıyla bilgisayar kumanda ettiği ırkın tüm avantajlarından faydalanmayı ihmal etmiyor. Ayrıca taktik açıdan çok daha mantıklı davranabilen yapay zeka, askerlerinin kolayca tuzağa düşmesine izin vermiyor ve sizin davranışlarınıza göre tepki verebiliyor. Şahsen yapay zekanın bir hayli iyi olduğunu düşünüyorum, en azından tuzağa kolay düşmemeleri oyunu daha zevkli kılıyor.

Son Atış

Grafik açıdan oyun oldukça güzel, birimler iki boyutlu ama çizimleri ve animasyonları çok iyi yapılmış. Ne var ki bazen bina ve birim bolluğunda neyin nerede olduğunu unutmak mümkün, umarım hafızanız benimkinden daha güçlüdür. Harita tasarımları ise üç boyutlu yapılmış, bunun anlamı ağaçlık ya da yüksek alanda bulunan düşmanın daha zor görüldüğü, tabii vurulmaları da o oranda zorlaşıyor. Ayrıca uzun menzilli silahlar tepede olmanın avantajından faydalanabiliyorlar. Bunun haricinde haritayı dolaşırken en umulmadık yerlerde terkedilmiş bina ve birimler bulabilirsiniz, dikkatli olmak lazım. Eğer tüm haritaları bitirirseniz harita editörü ile yenilerini tasarlama imkanınızın olduğunu unutmayın, bu oldukça gelişmiş ve kullanımı zevkli bir yan birim. Net üzerinde Multiplayer oynamaya niyetiniz varsa hiç çekinmeyin, fakat üç ırkın tamamen farklı olduğunu unutmayın. Birinin özelliklerine alışmak üçünü de aynı verimle kullanabileceğiniz anlamına asla gelmiyor. Genel olarak ele aldığımızda elimizde oynadıkça keşfedeceğimiz, kolayca bıkmayacağımız ve oynanabilirlik açısından pek sıkıntı çekmeyeceğimiz bir oyun olduğunu görüyoruz. Çoğu stratejinin tersine hızlı üretim yapmak kadar, ürettiklerinizi verimli bir şekilde kullanabilmek, yani bir 'strateji' belirleyebilmek de çok önemli. Doğrusu kusur bulmak çok zor, C&C 2 ve Dune 2000 gibi iddialı oyunlar gelene dek StarCraft karşısında tutunabilecek bir rakip bulmak zor görünüyor. Alınması şart, bir klasik olması ise kaçınılmaz.

War Lord



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Blizzard
Windows 95/NT 4.0, Pentium 90, 16 MB RAM, 80 MB HDD, 4X CD ROM



UBIK

Cyberpunk Dünyasının Karanlık Yüzü

Saat gecenin 3'ü. Kaç saattir bu karanlık ofisteyim, ne zaman geldim, nereye gideceğim bilmiyorum. O hayvan herifin karımı, çocuklarımı gözünü bile kırpmadan öldürmesinin üzerinden neredeyse yedi ay geçti, ama acısı hala içimde kanayan bir yara gibi taze. Asıl hedefinin ben olduğumu çok iyi biliyorum, ama bana ulaşamıyordu. Runciter buna asla izin vermezdi. O da yapılacak en mantıklı, ama en haince planı yaptı: Benim ona gitmemi sağlamak için evimi, içinde karım ve çocuklarımla birlikte havaya uçurdu. Üzerinden yedi ay geçti, bense ofisimde oturmuş saklanmaktan başka bir şey yapamıyorum. Ama tanrım, sana yemin ederim ki intikamım, onlara senin vereceğin cezayı bile gölgede bırakacak. YEMİN EDERİM.

Şimdi gidiyorum. Takımı toparladım. Askerlerin arasından seçim yapmak kolay oldu, en elit olanları sadece görev sonuçlarını inceledim. Ama sayonikleri belirlemek her zaman için zordur, normalde hiçbir şey yapmıyormuş bile gözükseler, zihinsel güçlerini kullanarak bir insana kalp krizi bile geçirtebilirler. Önceki görevlerimden tanıdığım ve güvendiğim iki sayoniği de grubuma aldım. Ve artık hazırım. O herifi ve adamlarını en kısa yoldan senin yanına yollayacağım. Affet beni tanrım.



Karanlık, çok karanlık

Güneşli güzel bir gün. Ben Kadıköy iskelesinin yanındaki çay bahçesinde oturmuş, 30 saniye farkla kaçırdığım Beşiktaş vapurunun uzaklaşışını seyrederken, birden aklıma yazımı burada yazmak geldi. Tabii, neden olmasın? Hep bilgisayar başında mı yazıcaz, biraz da nostalji yapalım. Dergiye gittiğimde temize çekerim. Ohh be, yarım saat ne yapacağım diye düşünüyordum ben de.

Şimdiki oyunumuzun konusu yakın gelecekte geçiyor. Adamlar

- Aabicim, ne içersiniz?

- Ben bir Türk kahvesi alayım, orta şekerli.

- Hemmen geliyor.

Adamlar takmış bir kere, gelecek illa da karanlık, kasvetli, mega şirketlerin güdüsündeki kukla devletler tarafından idare edilen toplumlardan oluşacak. Aslında, şu anda içinde bulunduğumuz duruma bakıyorum da, belki de bir bildikleri vardır. Dünya giderek daha da yaşanmayacak bir yer halini alıyor. Ama ben yine de dünyanın o kadar da sahipsiz, berbat bir halde olduğunu, daha doğrusu olacağına inanmıyorum, inanmak istemiyorum. En azından bizim gibi ne yaptığının bilincinde, eskilerin hatalarını görmüş olan yeni bir jenerasyon geliyor. Umarım biz de diğerleri gibi o dişlinin çarkları arasında çatır çatır ezilmekten kurtuluruz , yoksa dünyanın kendi kendine düzeleceği yok

- Buyur abi.

- Sağolasın.

- Ne iş abi, yazar falan mısın?

- Öyle gibi, şimdi izin verirsen

- Estağfurullah, tabii abi de, nerede yazarsın?

- Boş bulduğum her yerde, Allaalla sana ne kardeşim, sen işine bak?!

- Ne kızıyon abi ya, tamam gidiyoruz işte..

- Tövbe tövbe

Neyse böylece ilk toplumsal mesajımızı da verdik. Umarım gelecek ay yazımı Bayrampaşa'dan yazıyor olmam. Gelelim UBIK'e. Doğrusu bu oyunu hangi türe sokacağımı bilemiyorum. Şöyle bir oranlama yapabilirim: %40 Action, %30 FRP, %20 Adventure, %10 da zeka oyunu özelliklerini taşıyor. Yine de ben FRP türüne sokacağım. UBIK'de de aynen bir FRP'de olduğu gibi göreve çıkacağınız takımınızı oluşturuyorsunuz, onlara mühimmat alıyorsunuz. Görevin sonunda da sağ kalanların özellikleri artarak sonraki görevlerde de kullanılabiliyorlar, ama fiyatları biraz daha artmış oluyor, ne de olsa tecrübe daha fazla para demek.

- Abi çayını tazelim mi?

- Ne çayı be, ben kahve içiyorum.

- Hadi ya, onu tazeliyim o zaman. Hem, bak bu şirketten. Sadece yazında benden bahset yeter.

- Git kardeşim ya, bela mısın? Git, gözünün akını göremeyeceğim kadar uzaklaş.

Hışşşş. Adama bak ya. Yapıştı gitmiyor. Kusura bakmayın sevgili okuyucular, nerede kalmıştık? Oyun ekranı sabit mekanlar şeklinde tasarlanmış. Yönettiğiniz ana karakter Joe Chip ve yanına aldığınız adamlar ise üç boyutlu karakterler şeklinde tasarlanmış. Bir mekanı durumuna göre üç ila sekiz farklı açıdan görebiliyorsunuz. Kamera seçimini isterseniz otomatik haline getirerek işinizi iki kat kolaylaştırabilirsiniz. Bunun için sol alttaki kamera ikonuna tıklamanız yeterli olacaktır. Kamera ikonuna sağ tuşla tıklarsanız bulunduğunuz mekan için seçebileceğiniz kameraları görebilirsiniz. Oyun ekranında etkileşime girebileceğiniz bir eşya veya alet varsa, imleç üzerlerine geldiğinde el şeklini alacaktır. Bu özelliği oyuna az da olsa bir Adventure havası katıyor.

Hazırlanın, görev bizi çağırıyor

Oyun başladığında kendi ofisinizdesiniz. Bilgisayara tıklayarak oyunun en can alıcı yeri olan takım ve alet seçimi menüsüne gelebilirsiniz. Bu ekrandaki seçenekler yukarıdan aşağıya doğru şu şekilde sıralanmış:

Selection Phi: Fiziksel özellikleri güçlü olan karakterleri buradan seçebilirsiniz. Seçtiğiniz karakterin resmini ve özelliklerini sağda görebilirsiniz. Seçiminizde dikkat etmeniz gereken, en az iki adet fiziksel açıdan güçlü karakter seçmeniz, ve bunlardan da birisinin uzun menzilli bir silaha sahip olması.

Selection Psi: Psişik güçleri (cahilim benim, psişik = zihinsel, tamam mı, oldu mu?) olan karakterleri seçebilirsiniz. Burada kafanız bayağı bulanacak, çünkü o kadar fazla psişik güç var ki, aralarındaki dengeyi oluşturmak oldukça zor oluyor. Benim size tavsiyem, birisi iyileştirme (patial veya full healing) ve koruma gücüne (psi/phi shield, psi mirror) sahip, diğeri yıkıcı (infarction, damage) veya engelleyici (Time distortion, tele kinesis) güce sahip iki sayonik alın. Her sayoniğin ikişer gücü olması, aradaki dengeyi bulmanıza yardımcı olacaktır, yalnız dikkat edin oyun sırasında zihinsel güçlerin ne zaman kullanılacağını siz belirleyemiyorsunuz.

Selection Kit: Silah, cephane, zırh gibi militarist ihtiyaçlarınızı buradan karşılayabilirsiniz. Ayrıca Medikit gibi iyileştirmeye yönelik cihazları ve gerektiği anlarda hızır gibi imdadınıza yetişecek olan çeşitli çipleri de buradan alabilirsiniz.

Pregenerated Squad: Adam, silah, psişik güç, zırh, güneş yağı kremi seçecem derken kafayı yerseniz, burada her zaman için emrinize amade, hazır bir tim bulunacaktır.

Informers: İspiyoncular. O an elinizdeki görev hakkında çeşitli konularda size yardımcı olacaklardır. Tabii ki hayrına değil. En üstteki amcamız bir sonraki görevin haritalarını sağlayacaktır. İkinci ablamızdan düşmanlarınız hakkında bilgi alabilir, diğerlerinden ise genel bilgi ve görev sırasında işinize yarayabilecek aletler alabilirsiniz. Mutlaka bir göreve çıkmadan önce buraya uğrayın ve birinci ile dördüncü adamların sağladığı bütün yardımları alın. Diğer ikisi sadece bilgi sağlamaya yarıyorlar, eğer isterseniz onlara da biraz para koklatabilirsiniz.

Briefing: Görevinizle ilgili ayrıntılı bilgileri buradan okuyup bir strateji geliştirebilirsiniz.

Library: Laybröri. Yani oyundaki her şey hakkında bilgi alabileceğiniz yegane mekan. Bence oyuna geçmeden önce biraz kasıp burada yazılanları, özellikle güçler hakkında olanları okuyun.

Start Mission: Kefen beziniz kaç metre olsun ?

Return: Sıcacık ofisinize geri dönüş.

End: Quit olayı.

- Abi, sayonik ne dimek?

- İki vakte kadar kafanın orta yerinde bir delik açılacak demek.

- Peki abi.

Birisini Gördüm

✔ Göreve başlamadan önce Runciter binasının içinde biraz dolaşın. Herkesle, özellikle sizin odanızın iki yanındaki odada bulunan patronunuzla konuşun. Size oldukça değerli bilgiler sağlayacaktır. Bu arada, ortadaki odada bilgisayarla uğraşan elemandan şüpheleniyorum, kesin oyunun sonuna doğru bir bit yeniği çıkacak.

✔ Oyuna başladığınızda adamlarınızla birlikte bir binanın girişinde duruyor olacaksınız. Bütün adamlarınızı ya kare içine alarak yada altıya basarak seçin ve binanın içine girin. Buradaki kare şeklindeki asansörün üzerine gelin ve aşağıya inin. Bundan sonrası tamamen şansınıza kalıyor.

Labirent gibi olan bu kompleksin içinde dolaşarak siyah saçlı , deri giysili bir kızı bulmanız gerekiyor.

✔ Bu bölümden (ve bütün bölümlerden önce) o bölümün haritasını satın almayı unutmayın. Oyun sırasında bir düşman gördüğünüzde adamlarınız sizi uyaracaktır.



✔ Bazen kamera açısı değişmeyi unutup adamlarınızın görüş açınızın dışında kalmasını sağlayabilir. Bu gibi durumlarda kamera ikonuna tıklayıp otomatik kamera seçeneğini yeniden çalıştırmanız gerekir.

✔ Etrafta göreceğiniz çalışmayan makineleri vurarak patlatın. Eğer böyle yapmazsanız, kızı kurtardıktan sonra bu aletlerin ne işe yaradıklarını oldukça acılı bir şekilde anlayacaksınız.

✔ Etrafta göreceğiniz NET LINK yazan terminallere adamlarınızdan HACKING kabiliyeti yüksek olanlarla girin. Bu terminaller sayesinde kapalı kapıların açılması, tuzakların etkisiz hale getirilmesi veya bazı aletlerin kontrolünün ele geçirilmesi gibi işe yarayan atraksiyonları gerçekleştirebilirsiniz.

✔ Sağ tuşa bastığınızda çıkan menüden adamlarınızın yaralarına bakmalarını sağlayabilirsiniz.



Ayrıca burada KNEEL seçeneğini seçerek eğilmelerini de sağlayabilirsiniz, böylece hedefi vurma şansınızı arttırırken, aynı zamanda hedef küçültmüş de olursunuz.

✔ Sağda adamlarınızın resimlerinin bulunduğu bölümde sayonik adamlarınızın resimlerinin yanındaki iki işaret kullanabildikleri psişik güçleri ifade eder. Bunlardan herhangi birisini siz seçerseniz, adamınız yeri geldiğinde ve fırsat bulabilirse kullanacaktır.

✔ Netlink sırasında yapmanız gereken şu : Siz üst soldan hangi aleti etkisiz hale getireceğinizi veya kullanacağınızı seçiyorsunuz. Bilgisayar da size dört haneli bir rakam veriyor. Bunun ikisi zaten belli. Siz bu rakamın kalan iki hanesini bulmaya çalışıyorsunuz. Yalnız işiniz çok zor, çünkü 60 saniyeniz ve sadece üç hakkınız var. Yaptığınız tahminin düşük mü yüksek mi olduğunu altta çıkan yazılardan anlayabilirsiniz. Eğer Inferior yazıyorsa, sayınızı biraz daha düşürmeniz, Superio yazarsa yükseltmeniz gerekir. Hanelerden birisini tahmin edebilirseniz kırmızı renk alır ve onu değiştiremezsiniz.

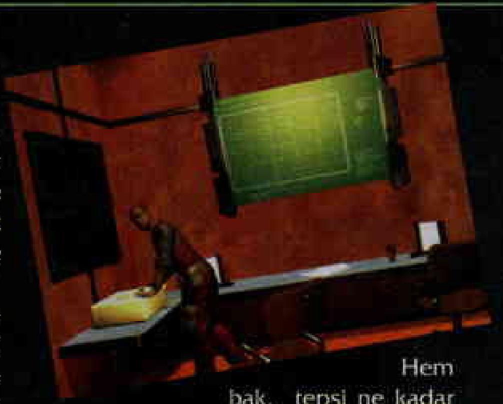
✔ Oyunun performansını arttırmak için seçeneklerden LOAD FULL MISSION'ı işaretleyin. Böylece bir göreve çıkarken o görevin tamamı CD'den Harddisk'e kopyalanacaktır. Eğer böyle yapmazsanız oyun her karakterin her konuşmasını CD'den itina ile yüklemeye çalışacak ve mehter takımı gibi dur-kalk şeklinde oynanacaktır. Tabii bütün bir bölümü CD'ye kopyalayabilmeniz için Harddisk'inizde yaklaşık olarak 150 MB kadar ekstra bir boşluğa ihtiyacınız olacak.

Oldukça Güzel

- Abicim bak ne diyorum.
- Neeeaaaa, ne diyon yine?
- Dur be abicim celallenme hemen. Bak şinci, senin çalıştığın yerde bissürü eleman var dimi?
- Evet?
- Bissürü elemanın çalıştığı yerde, bissürü de içecek satılır dimi?
- Eeeee?
- Bak şimdi. Sen beni yanına aldır. Ortaklaşa bir çay ocağı açalım senle, bak görürsün iki ayda paranın gözünü oyarız. Valla paraya para demeyiz.
- ???
- Nasıl fikir ama?
- Bir saniye yaklaşır mısınız yanıma?
- Tabii abi ne vardı

ÇÖTEEEAAAANNNK

- Ühühühü, ne vuruyon abi ya kötü bir şey mi dedik ya?
- Ağlama be koçum, ne diye zırlıyon?



Hem bak, tepsi ne kadar yakıştı kafana. Açtı valla seni.
- Hüeeee, görersin sen

UBIK çok değişik bir oyun, daha önce oynadığım hiçbir şeye benzemiyor. Beklediğim kadar Adventure-FRP ağırlıklı çıkmamış olması biraz hayal kırıklığına uğrattı beni ama, yine de Robert K. Dick gibi önemli bir yazarın (Blade Runner) eserinden uyarlanmış olması ve geleceğin karanlık yönünü ele alması bayağı ilgimi çekti. Yanlız, dikkatimi çeken bir diğer nokta, daha önce LEVEL CD'sinde de verilen UBIK'in sadece seyirlik olan demosundaki grafik ve animasyonlarla oyundakiler farklı. Ve bana o demodakiler çok daha iyiymiş gibi geldi. Eğer oyun 3Dfx destekliyor da fark ondan olsa, bende niye 3Dfx opsiyonu yok veya çalışmıyor anlayamadım.

- Hürrem abi, işte orada
- ULEAAN, BENİM YİGENİME FURAN SEN MİSİN HÜLEEEAAAAN!!
- Gıyk, bana mı dediniz ?
- SENA DEDİM DABİ LAHANA, GEL BAKEM BURAYA.
- Bakınız lütfen, beni yanlış anladınız. Ben barışçıl amaçlarla
- YİGENİM DUMRUL, VER BAKEM ŞU LEVYEYİ BANA.
- Ama lütfen bakınız dünyalı, biz dostuz.
- EVET CANIM; YAKINDA DA SUCUKLU KARIŞIK TOST OLACAKSIN. YA ALLAH
- Eşhedü

Sinan AKKOL



WORLD CUP 98

Kupayı sadece seyretmekle yetinmeyin!

Hayatın akışı tüm dünyada sadece 4 yılda bir defalığına da olsa o son 90 dakika boyunca tamamen durur. Dünya Kupası finalinin büyük heyecanı yaşanırken milyarlarca insanın adeta solukları kesilir. Kazanan taraf sonsuz bir sevinç yaşayacak, yenilenler ise kahrolacaktır. Sonuçta kupa her defasında geride kalır. Ama bazı mücadeleler vardır ki onlar yıllar geçse bile asla unutulmazlar ve o yılın futbol yıldızlarının isimlerini gerçek ölümsüzlüğe ulaştırırlar. İşte Dünya Kupasını bu kadar heyecanlı yapan da budur.

Bu yıl 195 ülkede toplam 3.7 milyar televizyon izleyicisine ulaşması hedeflenen Fransa 98'in isim hakkını alarak onu bilgisayar ekranlarına taşımayı sadece EA Sports başarabildi. Yani World Cup 98, kupa mücadelesini takımlarına, formalarına ve oluşturulan gruplara kadar tümüyle size sunma hakkına sahip yegane oyun olarak kaldı. Bu sayede Fifa Road To World Cup 98'le yakalanan inanılmaz başarıların ardından hummalı bir çalışma içine giren yapımcılar bize bir yıldan daha kısa bir ara ile bu hoş sürprizi yapma şansını da elde ettiler. Oyunun isminin farklı olması sizi asla yanıltmasın, World Cup 98'i Fifa'nın devamı olarak görmekte tamamen serbestsiniz.



İspanya'82 - İTALYA

Şimdi gelelim isminin oyuna kattıklarına. Biz bu yıl da kupaya gidemeyişimizin ezikliğini ülkece duymaya devam edelim, oyun Fransa'da maçların oynanacağı 10 stadyumun hepsini, eşsiz bir atmosfer, kupanın maskotu Footix ve dünyaca ünlü yeteneklerden oluşan süper bir spiker kadrosunun maç anlatımıyla birlikte ayağımıza getiriyor. Bayraklarla ve yeni ışıklandırma efektleriyle süslenmiş statlarda açılış ve kapanış seremonilerinin yanında her ülkenin kendine özgü milli marşlarını ve tribünlerden yükselen tezahüratlarını duymak mümkün.

Ama WC98'i gerçekte bu büyük spor olayının heyecanına ve futbol tutkunlarının arzularına cevap verebilecek düzeye taşıyan, Fifa 98'in özelliklerine eklenmiş görülmeye değer kalitede yeni oyuncu hareketleri, gerçekçi takım stratejileri ve oyunun akışını daha da hızlandıran oynanabilirlik.

Oyunda size sunulan takım sayısı bu kez 172 değil, ama 32 takımında çok az olacağı düşüncesiyle kupaya katılmayan ülkelerden 8 tanesi daha diğerlerinin arasına eklenmiş. World Cup 98'de, Dünya Kupası dışında alışılagelmiş dostluk maçı, antrenman ve penaltı seçenekleri de yer alıyor. Fifa'nın bazı çelimsiz rakiplerinin sahip olduğu oyun hızını ayarlamaya yarayan seçenek bu kez World Cup'a da eklenmiş.



Meksika'86 - ARJANTİN

Hala aranızda Internet'ten çekebileceği çeşitli ülke liglerinden, Replay'lerden, oyuncu formalarını ve özelliklerini kurcalamaya yarayan programlardan bihaber olanlar var mı bilemiyorum ama bu kez takım ve lig yaratma seçeneklerinin olmayışı bu tip değişiklikler yapma şansını ortadan kaldırıyor. Liglerin eksikliğinin oluşturduğu büyük boşluk sadece bu oyuna özgü Dünya Kupası tarihindeki en heyecanlı 8 finali yeniden yaşamanıza fırsat veren Classic Team Mode'la

doldurulmuş. Ancak bu seçeneği kullanmak ve sadece geleceğin değil, geçmişin de en büyük spor olaylarından birinde yer almak istiyorsanız önce Fransa 98 kupasına uzanmanız gerekiyor.

Yaşı benden biraz daha büyük olanlar için sadece 1998 yılında kupaya katılma hakkını elde etmiş takımlarla yetinmektense Macaristan 1954, İngiltere 1966, Brezilya 1970, Hollanda 1978, İtalya 1982, Almanya 1990 gibi büyük kupa finallerindeki zafer anlarını yaşamak epey zevkli olacaktır. Diğerleri içinse bu maçların siyah beyaz oynanışı, oyuncuların eski tarz uzun ve sıkı şortlara sahip oluşları ve maçların ancak ilerleyen yıllarda renkli bir hal kazanarak oyuncuların formalarının bugünkü halini alması iyi de ne zevki var eski kupaları oynamanın demenizi kesinlikle engelliyor.

Oyun amatör, profesyonel ve World Class olmak üzere 3 zorluk seviyesi sunuyor. Bunun dışında tıpkı RTWC 98'de olduğu gibi kontrol cihazları seçeneğinde yer alan 8 farklı konfigürasyondan birini seçerek oyunun zorluğuna karar verebilir, hakem sertliğini ve pasların yerini bulmasında bilgisayarın size yardımcı olup olmayacağını belirleyebilirsiniz.

World Cup 98'de takımların gücünün Fifa klasmanındaki sıralamaya göre belirlenmiş olması, Brezilya'yı seçen bir oyuncunun otomatik olarak mücadeleye bir adım önce başlamasına yol açıyor. Ancak Team Handicapping özelliği sayesinde oyunseverlerin seçtikleri takıma göre değil de kendi güçlerine göre başarılı olmaları için bir şans tanınmış.

İtalya'90 - ALMANYA

Catch Up Logic seçeneği ile ise farklı düzeydeki oyuncular arasında yapılan maçlarda farkın çok çabuk açılmasını ve dolayısıyla gerçekçilikten uzak sonuçlar elde edilmesini engellemek amacıyla yenik durumdaki takımın gol atma şansı arttırılıyor. Bu farklı standartlardaki takımların karşılaşmasına biraz daha renk katabilmek amacında yapılmış bir değişiklik.

Daha önce de kısaca bahsettiğimiz Compression Touch teknolojisi ile bilgisayar, oyunculara verdiğiniz emirlere daha hızlı şekilde cevap veriyor ve oyun akışı hızlanıyor.

Gerçekçi takım stratejileri size çok farklı şekillerde oyun kurma olanağı veriyor. Gelelim kadrolara. Bilindiği gibi teknik direktörlerin takım kadrolarını açıklamaları için henüz erken. Brezilya gibi ülkelerde forma giyme şansına sahip bir sürü oyuncunun olması kadrolara 40'ar oyuncunun dahil edilmesine yol açmış. Team Management seçeneği de bu sayede doğru bir ilk 11 kurmanıza yardımcı oluyor.



Oyun sırasında In-Game Management seçeneğini kullanmak için Space tuşuna basmanız yeterli. Böylece 1-3 nolu taktikler arasında hızlı geçiş yapabilirsiniz. Bunun dışında maç sırasında kullanacağınız C tuşuyla ofsayt tuzağı, Z ile arka kanada kaçma, V ile hücum presi yapma şansına sahipsiniz. Ofsayt tuzağının nasıl işlediğini ve oyuncularınızın nasıl bir çizgi boyunca hareket ettiğini kule kamerasıyla daha iyi bir şekilde tespit edebilirsiniz. Oyunda kullanılan kamera sayısı RTWC 98'dekiyle aynı kalmış.

USA'94 - BREZİLYA

Saha kenarında taktiklerle uğraşmanın, saha içindeyse sürekli paslaşmanın oyununuza derinlik katacağını asla unutmayın. Çünkü Fifa 98 ile birlikte bu seri artık yavaş yavaş tek bir oyuncuyla kendi kalenizden topu alarak rakip kaleye gidip birbirinin tıpkısının aynısı goller atabileceğiniz bir oyun olmaktan çıkmaya başladı.

Takımların iç ve dış saha formaları en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış. Bunun yanında en son eklemeler sayesinde artık oyuncu formalarının rüzgarda dalgalanması ve oyun akışı sırasında kirlenmesi dahi sağlanmış. Star Player Moves özelliği ile de bazı oyunculara kendilerine özgü hareketler eklenmiş.

World Cup 98'de Motion Capture teknolojisinin hayata geçirilişi sırasında bu kez sahadaki her mevki için ayrı bir futbolcunun kullanılmış olması kaleci dahil pek çok oyuncuya yeni hareket ve özellikler kazandırmış. Fransız yıldız David Ginola'da bu işlem için kullanılan oyunculardan biri.

Maç anlatımları oldukça iyi hazırlanmış. Bizim için İlker Yasin neyse artık Fifa için de John Motson ve Des Lynam o hale geldi. Ama bu kez onlara aralarında 1990 yılındaki Dünya Kupasının yıldızları Gary Linekar ve Chris Waddle'ın yer aldığı 3 kişilik bir ekip daha yardım ediyor.

World Cup 98'de göze batan büyük eksiklikler yerine olsaydı iyi olurdular var. Her ne kadar yapımcılar böyle bir ayarlamanın çok karışık olacağını ve bunun için daha çok zaman gerektiğini söylüyorlarsa da, oyuncuların yaptıkları maçlardaki performanslarına göre özelliklerinde değişikliklere yol açmaları ve takım formalarında da oyuncu isimlerinin bulunması gibi ufak eklemeler çarpıcı olabilirdi.

Fransa'98 - ?

Bunun dışında bir diğer önemli noktada da çoklu oyuncu seçeneğinin korunduğunu ancak Internet desteğinin sağlanamamış olduğunu görüyoruz. Yine de EA Sports bu seri ile bir yıl içinde ikinci kez galip gelen tarafta yer alıyor. World Cup 98, futbol hayranları için kaçırılmaması gereken bir oyun. Oyunun PC ve Playstation sürümleri Türkçe kullanma kılavuzları ile birlikte Aral İthalat Ltd. Şti. tarafından satışa sunulacak.

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 4X CD ROM



STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH

COMPANION MISSIONS

Nerede Kalmıştık?

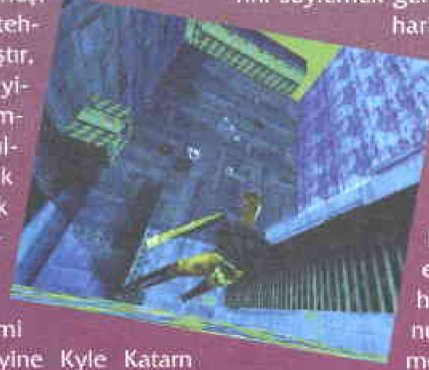
Jedi Knight: Dark Forces 2 oynadınız mı? Tanrım, ne soru, tabii ki oynadınız ve sanırım hala uçup giden şapkanızı bulmaya çalışıyorsunuz. Oyun yapısı, seviye tasarımı ve grafik özellikleriyle Dark Forces 2 pek çok benzerinden çok daha iyi bir oyun, hele 3Dfx grafik kartınız varsa oynamaya doyum olmuyor. Ama siz bütün oyunu elli defa bitirdiyseniz ve artık bulunacak gizli bir tek yer bile kalmadıysa, üstelik buna rağmen oyuna doymadıysanız işte size ilaç, doğrudan Lucas Arts yapımı bir ek görev diski. Evet, Mysteries of The Sith, kısaca MoTS. Lucas Arts yapımı bir görev diski, ama çoğu görev diskinde olduğu gibi sadece birkaç yeni harita içermiyor. Konusu, yeni karakterleri ve



pek çok gelişmiş özelliği ile ilk oyundan daha da iyi ve fakat bir o kadar da zorlu bir devam niteliğinde. Hemen belirteyim, bu yeni bölümü bilgisayarınıza kurar ve oynarken sadece kendi diskini kullanıyorsunuz, ancak kurulum esnasında MoTS bir noktada sizden Jedi Knight: Dark Forces 2'nin ikinci diskini isteyecektir, yani elinizde bu disk yoksa oyunu kuramazsınız, hazırlıklı olun.

Acemi Şövalye

Oyunun yeni bir senaryo içerdiğini söylemiştik, olaylar ilk oyunun bittiği zamandan beş yıl sonrasında geçiyor. Kyle Katarn gücün iyi yanını seçmiş ve Jerec artık tarih olmuştur. Ne var ki Asiler için hayat hiç de kolay değildir. İmparator ve Darth Vader ölmüş, Jerec gibi büyük bir tehdit ortadan kalkmıştır, ancak bir hayli güç yitirmesine rağmen İmparatorluk hala yıkılmamıştır. Üstelik uzayın pek çok bölgesi çeşitli krallıkların ve oldukça tehlikeli korsan filolarının denetimi altındadır. Oyuna yine Kyle Katarn başlıyorsunuz, biraz daha yaşlanmış ve tecrübe kazanmış olan Katarn, Asi ordusunda kumandanlık rütbesindedir. Bu arada eski bir İmparatorluk subayı olan Mara Jade Asilere katılmış ve Katarn ile çalışmaya başlamıştır. Katarn bir gerçeği farketmiştir, Mara bir Jedi şövalyesi olabilecek potansiyele sahiptir, bu yüzden onu eğitmeye başlar. Ne var ki İmparatorluk donanması da boş durmamaktadır, oyuna saldırıya uğrayan bir Asi üssünde başlarız. İlk dört bölüm boyunca Katarn ile oynadıktan sonra beşinci bölümün başında oyuna Mara Jade girer. Katarn eski bir Jedi mabedinin kalıntılarını bulmak için yola çıkar ve Mara onun görevini üstlenir. Takibeden görevler boyunca Mara kendisine verilen pek çok görevi başarmak için uğraşıp durur, fakat zaman geçip, Kyle herhangi bir mesaj göndermeyince onu bulmaya gider. Kyle bulduğu mabedin karanlık şövalyelere ait olduğunu anlamış ama gücün karanlık yanı tarafından baştan çıkarılmaktan kurtulamamıştır. Son üç bölüm boyunca Mara onu kurtarmak için çabalar. İşin güzel yanı bu mabedin içinde tüm silahlar etkisini yitirdiğinden sadece ışın kılıcını ve Jedi güçlerini kullanmak zorundadır.

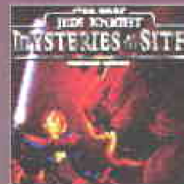




Benim Güzel Kılıcım

Oyunda eskilerin yanına bazı yeni silahlar da eklenmiş, özellikle dürbünlü lazer tüfeği oldukça kullanışlı ve bazen ilerlemek için ona kesinlikle ihtiyacınız oluyor. Düşman çeşidi ise aşırı bol ve oldukça saldırgan olduklarını söylemek gerek. Fakat esas konu haritaların tasarımı, oldukça geniş olmaları bir yana, pek çoğunda yolunuzu bulmak için bir hayli terlemeniz gerekecek. Bu arada etrafla olan etkileşiminizin bir hayli artmış olduğunu söylemek gerek, mesela bir kapıyı açmak için R2D2 robotuna ihtiyacınız olabilir, etrafta gezinen bir tanesinden yardım isteyin. Bunu yapmak için biraz eğilip ona dokunmanız yeterli, o derhal gidip kapıyı açar. Buna benzer pek çok yöntem var ve kafayı çalıştırmanız gerekiyor, yoksa delirmek gayet mümkün. Karakterlerin arada bir ne söylediklerine de dikkat etmeniz lazım tabii. Tüm oyunda canınızı sıkacak tek kusur ara sahnelerin ilk oyundaki gibi özenerek hazırlanmamış olması, gerçek aktörlerin kullanıldığı filmler yerine tamamen oyundaki karakterlerin animasyonu ile hazırlanmış ara sahneler var. Üstelik animasyonun pek iyi yapıldığı da söylenemez. Multiplayer oyunları sevenler için ise CD üzerinde yeni ve çok güzel haritaların bulunduğunu da hatırlatalım. Sonuç olarak MoTH, ara sahnelerini saymazsak kusursuz denebilecek bir görev diski, Jedi Knight sevenler için alınması ve oynanması kaçınılmaz.

M. Berker Güngör



LEVEL KARNESİ

FPS

Firma: Lucas Arts
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 70 MB HDD, 4X CD ROM






İsyan Başladı!

Uzun süredir beklenen Rebellion en sonunda çıktı, artık strateji meraklıları Star Wars galaksisine hükmetmek için çarpışma imkanına kavuşacaklar. Fakat küçük bir sorun var, bugüne dek yapılan benzerlerinin de ispatladığı gibi, devasa boyutlarda bir strateji oyunu ancak Turn tabanlı olarak tasarlanırsa ortaya oynanabilir bir şeyler çıkabiliyor. Real-time, yani devamlı ilerleyen zaman yapısına sahip oyunların temposu nispeten daha yüksek oluyor ama oyuncu her zaman için bilgisayardan daha yavaş davrandığından bu tempoya ayak uydurmak bir noktadan sonra pek mümkün olamıyor. Bir tek gezegenin ihtiyaçlarına cevap vermek başka bir şey, 40-50 gezegen ve yüzlerce gemiye aynı anda kumanda etmek bambaşka bir şey! Bu tür oyunlarda oyuncuya kolaylık sağlamak için pek çok işlem otomatiğe bağlanır, ancak sonuçta ortaya öyle bir oyun çıkar ki, ekranın başında kollarınızı kavuşturup olan biteni seyretmekten başka bir şey yapmaz hale gelirsiniz. Örnek isteyenler lütfen Pax Imperia 2 adlı oyuna bir göz atsınlar, o oyun bende öyle bir hayal kırıklığı yaratmıştı ki hala CD gözümün önüne geldikçe verdiğim paraya yanarım! Şimdi de Rebellion Real-time olarak piyasaya çıktı, tam imparator olma ve asileri yıldız destroyerlerimle ezme hayali kurarken bir defa daha bozguna uğrama tehdidiyle karşılaştım.

Tüm Sistemler Açık

Rebellion doğrudan Windows 95 altından DirectX 5.0 desteğinde çalışıyor, ayrıca en az Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM ve Hard Disk üzerinde 120 MB kadar boş alan gerektiriyor. Bunun dışında en az 4x hızlı bir CD sürücü, bir Mouse ve eğer Internet üzerinde oynamayı planlıyorsanız güçlü bir de modeme ihtiyacınız olacak. Oyunun grafik açıdan çok abartılı bir yapıya sahip olmadığını hemen belirteyim, tabii bu sayede fazla güçlü olmayan bir sistemde rahatlıkla çalışabiliyor, ancak şahsen Lucas Arts gibi bir firmadan çok daha iyisini beklerdim. Oyun temel olarak iki karşıt gücün bulunduğu bir galaktik strateji, belirgin bir senaryosu yok ve bazı detaylar dışında her oynayışta genel harita yapısı değişmeden kalıyor. Belirli bir senaryo olmamasına rağmen, olaylar Star Wars evreninde geçtiğinden, oyunun başlangıç tarihi bugüne dek yapılmış film ve oyunlara uygun olarak seçilmiş. Başlangıç dönemi ilk filmden sonrasına rastlıyor, Death Star bir Rebel saldırısı sonucu yokedilmiş, aynı savaşta hem Empire, hem





de Rebel Alliance güçleri büyük kayıp vermişlerdir. Empire bu yenilgi karşısında şaşırmış, kontrolü altındaki pek çok gezegende çıkan ayaklanmalar nedeniyle güçten düşmüştür. Rebel Alliance ise zaten kısıtlı olan kaynaklarının ve filosunun büyük kısmını Yavin gezegeni yörüngesindeki bu büyük çatışmada yitirmiş, ancak pek çok sistemde taraftarlar kazanmayı da başarmıştır. Fakat bu çatışma savaşı bitirmemiş, sadece tarafları yavaşlatmıştır, barış dolu günler henüz çok uzaktır. İşte bu noktada siz oyuna başlıyor ve iki taraftan birini seçerek zafere ya da bozguna giden yolda ilerlemeye başlıyorsunuz. Oyun bir strateji olmasına rağmen benzerlerinden çok farklı ve sadece gemi, asker vs üreterek kazanmak pek mümkün değil. Genel oynanış yapısını stratejik, taktik ve karakter yönetimi olarak üçe ayırarak ele almak en doğru yöntem.



Benim İmparatorluğum!

Hangi tarafı seçerseniz seçin, değişmeyen bir gerçek var, ne kadar çok gezegeniniz olursa o denli hızlı gelişirsiniz. Tabii bu gezegenleri elde etmek kadar elde tutabilmek de önemli. Oyuna başladığınızda ana yönetim ekranı sizi karşılayacak, bu ekranda dev bir pencere, iki Android ve bir sürü tuş var. İki tarafın ayrı tarzları olmasına rağmen yine de işlevler hemen hemen aynı, biz olayları Empire penceresinden inceleyelim. Öncelikle Android'lerin ne işe yaradıkları, solda bulunan robotunuzun adı "IMP-22 protokol droidi" ve işi size hizmet etmek. Üzerine sağ tuşla tıklarsanız kısa bir liste açılır, buradan üretim ve koordinasyonla ilgili emirler verebilirsiniz. Garnizon ve üretim yönetimini bu robota yıkabilirsiniz, ancak genelde gezegenlerin savunma sistemlerine pek önem vermemek gibi pis bir huyu var, üstelik sonradan işine karışılmasına pek izin vermiyor. Ekranın altında ise bir dizi tuş ve ikinci Android bulunuyor, tuşlar galaktik ansiklopediden tutun da filo aramaya kadar pek çok şeyi bulmanızı sağlayan pencereler açıyorlar. Android ise size gelen tüm mesajları aklında tutmakla görevli. Ekranın sağında bulunan göstergeler gelen mesajları içeriklerine göre çeşitli kategorilere bölerek gösteriyorlar, filo, üretim, madenler, çatışmalar, personel vs. Sol tarafta bulunan slotlar ise filo ve karakter pencerelerini depolayarak sonradan çift tıklamayla kolayca ulaşabilmenizi sağlıyorlar. En yukarıda göreceğiniz üç gösterge ise temel kaynak göstergeleri, bunlar soldan sırayla ham maden, işlenmiş materyal ve bakım puanlarınızı (Maintenance Points) gösteriyorlar, oldukça önemliler. Sağ üst köşedeki küçük gösterge ise zamanın geçiş hızını ayarlamanızı sağlar, sağ tuşla tıklayın ve sol tuşla seçin, size tavsiyem bunu en düşük ayarda tutmanızdır. Ana harita üzerinde galaksiyi ve yıldız sistemlerini görüyoruz. Bir sistemin üzerine tıklayalım, işte gezegenler. Mavi renk bağımsız, yeşil Empire kontrolünde ve kırmızı ise Rebel taraftarı demek. Her gezegenin etrafında bir sürü minik ikon var. Gezegenin altında üç adet çubuk gösterge mevcut, yukarıdan aşağı sırasıyla enerji, hammadde ve bağlılık göstergesi. Enerji göstergesindeki boş kutular gezegende ne kadar kullanılmamış enerji olduğunu gösterir, tesis kurabilmek için bunlara ihtiyacınız var. Hammadde göstergesi gezegendeki maden cevheri stoklarını gösterir, bu cevherler madenler tarafından çıkarılırlar ve rafinerilerde işlenip işlenmiş materyal halini aldıktan sonra üretimde kullanılırlar. Diğer ikonlar ise gemi, fabrika ve laser topu kulesi şeklinde olanlardır. Gemi ikonu yörüngedeki dost ya da düşman filosunun penceresini açarak o filo ile ilgili bilgi almanıza ya da filo emirleri verebilmenize yarar. Fabrika ikonu üretim penceresini açar, buradan çeşitli yapım emirleri verebiliriz. Üç tür üretim vardır, gemi, askeri birlik ve tesis. Temel olarak maden, rafineri, fabrika, askeri baraka, tersane, gezegen savunmaları gibi binalar ya kurulacakları sistemde yapılır, ya da başka bir sistemden nakledilirler. Birlik ve gemiler için de aynı şey geçerlidir. Bu arada hemen belirtelim, eğer gezegeninizin yörüngesinde düşman filosu varsa abluka nedeniyle tüm üretim durur ve hatta huzursuzluk başlar, isyan çıkması da muhtemeldir. Laser topu ikonu gezegende bulunan askeri birlikler, savunma sistemleri, avcı filoları ve personeli görüp emirler vermenizi sağlar. Yörüngedeki filo ya da başka bir gezegenle o gezegen arasında birlik takasını tutup sürükleyerek yapabilirsiniz. Gezegenin yanında bulunan yıldızın parlaklık seviyesi ise halkın size olan bağlılık seviyesini gösterir. Gezegenleri üç şekilde elde edebilirsiniz, diplomasiyle size katılmaya ikna ederek, işgal edip garnizon kurarak ya da tamamen boş bir gezegene sıfırdan koloni kurarak. Sıfırdan koloni kurmak için bir birlik göndermeli ve sonra da bina inşa ederek halkın oraya gelmesini beklemelisiniz, bu yöntem uzun zaman alır ama koloninin size bağlılığı tam ve kesindir. Daha önce bakım puanlarından bahsetmiştik, üretilen herşeyi ayakta tutmanın bir bedeli vardır, bu bedel bakım puanlarınızdan karşılanır. Eğer puanlarınız yeterli değilse değerli gemi ve birliklerinizi kaybetmeye başlarsınız, bu puanlar ise gezegenlerden elde edilir.





Dikkat, Kırmızı Alarm!

Oyunun ikinci bölümünü taktik savaş oluşturur. İki düşman filo bir gezegen yörüngesinde karşılaşırsa ekrana yaklaşan çatışmayı belirten bir mesaj gelir. Bu aşamada üç seçeneğiniz vardır, öncelikle filoları karşılaştırarak durumu kavradıktan sonra kaçabilir, taktik savaş ekranına geçebilir ya da savaş sonucunun belirlenmesini bilgisayara bırakabilirsiniz. Diyelim ki savaşacaksınız, o zaman size tavsiyem bunu bilgisayara bırakmamanız, çünkü genelde yüzüne gözüne bulaştırıyor. Savaşı kendiniz yönetmeyi seçtiğinizde taktik savaş ekranına geçeriz. Buradan savaşın

geçtiği bölgeyi üç boyutlu olarak görüyoruz ve bağımsız bir kamerayla istediğimiz açıdan seyredebiliyoruz. Sağ tarafta yer alan menü yukarıdan aşağıya komut ekranını, genel komuta tuşlarını ve kamera kontrolünü içeriyor. Ekranın üst kısmında ise değişik görev kuvvetlerini ve avcı filolarını seçebileceğiniz tuşlar var. Hem ana gemilere, hem de avcı filolarına uçuş taktikleri verebilir, kime ve ne yönden saldıracaklarını belirtebilirsiniz. Eğer elinizde hiç ana gemi yoksa ve sadece avcılarla bir gezegeni savunmaya çalışıyorsanız, onları geri çekmek mümkün olmayacaktır. Gereken emirleri verdikten sonra Pause tuşuna basarak savaşı başlatabilir, istediğinizde



de durdurabilirsiniz. Burada size tavsiyem farklı yöntemler uygulamanızdır, mesela avcıları düşman avcılarına saldırtırken ana gemileri yakına sokarak laser bataryaları ile çıkartma gemilerini vurmak iyi bir metod olabilir. İndirme yapmaya hazırlanan düşman askeri birliklerini yitirmektense kaçmayı tercih edecektir. Ne var ki ilerleyen zaman içerisinde her iki taraf da yeni gemi ve avcı tipleri keşfedeceğinden zaman içerisinde farklı taktikler geliştirmek gerekir. Savaş bittikten sonra sonuçları göreceğiniz bir ekran çıkacaktır. Bundan sonra filolarınızı en kısa zamanda onarmalı ve eksilen avcı birliklerini tamamlamalısınız. Bunu da ancak tersane ve fabrikaları bol bir dost sistemde yapabilirsiniz. Gezegenleri işgal ve bombardıman için ise ana ekranda filoyu seçmek ve emir vermek yeterlidir. Ancak eğer düşman gezegeni top bataryaları ve çift savunma kalkanıyla takviye edilmişse, ya da güçlü bir askeri garnizona sahipse işgal edebilmek için önce casus ya da komando timi gönderip sabotaj yaptırmanız gerekebilir. Filo yönetiminde dikkat edilecek en önemli husus ise onları uygun bir biçimde kurmaktır. Her sistemde en az bir filo bulunmalıdır, çünkü sistemler arasındaki mesafe düşmana cevap verme yeteneğinizi çok kısıtlar. Her filoda en az bir büyük yıldız gemisi, bir askeri birlik taşıyıcı ve yeterli miktarda avcı bulunmalıdır. Her avcı uçağı ikonu on iki gemiyi temsil eder, mesela bir filoda dört adet T.I.E. Fighter ikonu varsa, bu toplam kırk sekiz avcı var demektir, tabii bu eksiksiz filolar için geçerlidir. Büyük gemiler ise teker teker ifade edilirler. Her geminin farklı özellikleri olduğunu hatırlayın ve filo oluştururken ansiklopediden yararlanmayı, özellikle gemilerin derin uzayda seyahat etmesini sağlayan Hyperdrive sistemlerini hesaba katmayı unutmayın. Ayrıca bir filoda henüz inşaatı bitmemiş ya da hala derin uzayda seyretmekte olan gemiler varsa, o filolara emir veremez, savaşa yönlendiremezsiniz. Yapım aşamasındaki gemiler ve birimler taralı arka planla, seyahattaki gemiler ve diğer birimler ise mavi egzos aleviyle ifade edilirler.





Darth ve Luke

Oyundaki üçüncü ve en önemli kısım ise karakter yönetimi, bugüne dek film ve romanlarda belirmiş tiplerden derlenmiş tam 55 adet karakter mevcut, ancak ilk başta sadece belirgin karakterlerle işe başlıyorsunuz. Empire için Emperor Palpatine, Darth Vader ve birkaç yüksek rütbeli komutan, Rebel Alliance için ise Senator Mon Mothma, Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Chewbacca ve birkaç tanınmış karakter oyunun temel şahsiyetlerini oluşturuyorlar. Karakterlere özel görevler verebiliyor ya da genel yetenekleri doğrultusunda filo ve gezegenlere komutan olarak tayin edebilirsiniz. Komutanlıklar üç çeşit, Admiral büyük gemilere, General askeri birliklere ve Commander avcı filolarına komuta ederek savaşta avantaj kazandırıyorlar. Özel görevler ise bambaşka bir konu, Diplomacy seçeneği gezegenlerin taraftarlığını kazanmanıza, Espionage casusluk yaptırmanıza, Recruitment diğer karakterleri saflarınıza katmanıza, Jedi Training yetenekli olanları eğitip Jedi Knight yapmanıza, diğer seçenekler ise isyan başlatmaktan tutun da suikast düzenlemeye dek pek çok entrika çevirmenize imkan sağlıyorlar. Karakterleri tek ya da takım halinde çalıştırabiliyor, birini yem olarak kullanırken diğerlerini pusuya yatırabiliyorsunuz. Jedi güçleri olanlar zaman içinde güçleniyorlar ve çevrelerindeki tehditleri sezip önlem alabiliyor, birliklerine daha iyi komuta edebiliyorlar. Bazı görevleri sadece başlıca karakterler yapabiliyor, mesela Jedi eğitimi Darth ve Luke tarafından yapılabilen işler. Suikast düzenlemek ise sadece Empire tarafına has bir yöntem. Her karakterin özellikleri kendine has ve eğer düzgün kullanılmazlarsa yakalanabilir ya da öldürülebilirler. Bazı karakterler ise, mesela Admiral Thrawn gibi, çeşitli konularda bilimsel araştırma yapma yeteneğine sahipler ve size katılır katılmaz uygun



tesislerin bulunduğu bir gezegende işe koyulmaları yeni gemiler, binalar ve birlikler icad edebilmeniz için şart. Empire kazanmak için sadece devamlı yer değiştirebilen Rebel üssünü bulup yoketmekle kalmayıp, Mon Mothma ve Luke Skywalker ikilisini de ele geçirmeli. Rebel Alliance ise başkent Coruscant'ı ele geçirdiği gibi, Emperor Palpatine ve Darth Vader'ı tutsak etmeyi başarmalı. Ele geçen karakterleri kurtarmak için her zaman bir komando timi gönderebilirsiniz ya da kendileri kurtulabilirler, ancak bazen olaylar kontrolünüzden çıkabiliyor. Mesela Han Solo ödül avcıları tarafından yakalanıp Jabba'nın inine götürülürse, Luke, Leia ve Chewbacca herşeyi bırakıp onu kurtarmaya gider, ya da Leia babasının Darth olduğunu öğrenip edi olabilir. Darth Vader ile Luke arasındaki bir savaş ise kaçınılmaz olabilir. Doğrusu çok detaylı bir konu ve bütün olasılıkları gözden geçirmek için tüm dergiyi ayırmak gerekebilir, o yüzden kısa kesmekte fayda var. Ancak yinelemeden geçemeyeceğim, karakterler ve özellikleri için ansiklopediye bakmayı ve ona göre adım atmayı asla ihmal etmeyin, hatta bunları gözönünde bir yere not almak uzun vadede faydanıza olacaktır.



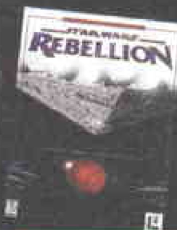
Zafer Çığlıkları

Şöyle bir toparlayalım, Rebellion çok dolu bir oyun, özellikle karakterlerin zenginliği ve olayların kestirilemezliği her an için sürprizlerle karşılaşmanıza imkan tanıyor. Kaçakçılardan kafa avcılarına dek filmlerde gördüğümüz pek çok detay oyuna adeta yedirilmiş. Taktik savaş ise oldukça kötü grafiklerine rağmen kabul edilebilir bir nitelikte ele alınmış, ama bazı eksikleri de yok değil. Esas zayıf nokta gezegenlerdeki üretim konusunun



oldukça üstü kapalı ve hükmedilmesi zor tasarlanmış olması, bu konuda genelde ipin ucunu kaçıracağınıza ve bir tek avcı filosu üretebilmek için buzul Hoth gezegenine sürgün edilmeye bile razı olacağınıza emin olun. Tabii siz işin içinden nasıl çıkacağınızı hesap ederken zaman geçmekte ve düşmanınız filosunu güçlendirmektedir. Bu kadar karmaşık karakter ilişkilerinin ve filo yönetiminin altından on saniye gibi bir sürede kalkmayı başarabileceğinizi düşünüyorsanız o zaman başka tabii. Ama unutmayın işlemciniz oyunun kurallarını ezbere biliyor ve sizden milyar defa daha hızlı hesap yapıyor. Bunun dışında oyunda kullanılan ikonların aşırı küçük olması insanı çok yoruyor. Programcılar Windows 95 tarzı bir pencereleme yöntemi ile ana ekrandan kopmadan her şeyi halledebilmenin mümkün olmasını hedeflemişler ama başaramamışlar, bu defa üst üste açılan pencerelerle ve bir de bunların içindeki mikroskobik ikonlarla uğraşıyorsunuz. Halbuki danışmayı akıl etselerdi eminim Microsoft programcıları onlara bunun faydasız bir yöntem olduğunu baştan söylerdi. Ayrıca neden sadece iki taraf, koca galakside figüran rolü bile oynayacak kapasitede başka bir kaç devlet daha yok mu yani? Net üzerinde sadece iki kişiyle yapılacak karşılaşma ne denli zevkli olabilir, hiç bilemiyorum doğrusu. Grafikler ve efektlere gelince, ara sahneler iyi ama oyunun geneli hiç iyi değil. Lucas Arts eğer gelecek oyunlarında da özellikle taktik savaşta kullandığı kalitede grafikler kullanacaksa, bence bu işleri bırakıp bir karpuz sergisi açsınlar daha iyi! Sonuçta bu oyun özellikle benim için yukarıda saydığım sebeplerden dolayı bir hayal kırıklığı oldu. Sanki içine Jagged Alliance katılmış bir Fragile Allegience klonu oynuyormuşum hissine kapıldım. Eminim Lord Vader bunu görse gidip Lucas Arts programcılarına gücün kötü yanının ne kadar kötü olabileceğini şahsen göstermekten büyük zevk alırdı. Öte yandan şüphesiz Star Wars ve Real-time strateji kelimeleri potansiyel müşterileri cezbedecektir. Doğrusu ben pek tutmadım, üzerinde daha çok çalışılması gereken bir oyun. Hani üç buçuk yıldızlık skoru da isminin ve bu kadar zaman T.I.E. pilotluğu yapmış olmanın hatırına verdim dersem yalan olmaz.

War Lord



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Lucas Arts
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 120 MB HDD, 4X CD ROM



ALIEN EARTH







Onlar Aramızda

Level yazar ekibi olarak, yayınlanacak oyunları seçerken elimizden geldiğince kaliteye özen göstermeye çalışıyoruz. Son aylarda piyasaya sürülen oyunların büyük çoğunluğu "kalburüstü" olarak nitelendirebileceğimiz, kalite kokan yapımlar. Bunların arasından yayınlanacakların seçiminin yapılması sırasında bazen yabancı dergilerdeki takdir toplamış oyunlara göre, bazen de tamamen şansımıza güvenerek seçim yapıyoruz.



Geçen cumartesi Yazıcıoğlu pasajının önünde Gökhun, Berker ve Ufuk'la o ay yayınlanacak oyunları belirlemek için buluştuk (daha doğrusu onlar buluşacaktık, ben yaklaşık yarım saat sonra olay mahalline intikal ettim) Gökhun'un elime tutuşturduğu CD'lerin haricinde yazmaya değer neler var diye CD standlarına göz atarken içinde "Alien" kelimesi geçen bir oyun gözüme çarptı. Berker nasıl kendini bir Storm Trooper zannetmesine yol açacak derecede Star Wars delisiyse, ben de bırakın kabuslarımı normal, hatta komik diyebileceğim rüyalarımda bile yaratık görecek kadar Alien filmlerinin fanatiğiyim. Alien Earth CD'sini elime alıp, bir iki çevirdikten sonra olayın Alien filmleriyle (ara not: Alien 4'ü henüz görmemiş olanlar ceza olarak ilk önce kafalarını en yakın sert cisme üç kere vursunlar, sonra da Alien 4'ün oynadığı en yakın sinemaya koşsunlar) bir alakasının olmadığını anladım, ama grafikler hoş görünüyordu. Bu oyunu da yayın programına almaya karar verdik.

Bilinç+

Yukarıdaki olayı niye anlattığımı bilemiyorum, sanırım her yazarın yaşadığı klasik yazıya giriş problemi sendromu yüzünden, ama bir kere yazıldı, artık geri dönülmez. Gelelim Alien Earth'e. Tam anlamıyla klasik bir Arcade Adventure. Oldukça hoş grafiklere ve müziklere sahip. Nükleer savaş sonrasında dünyanın güçsüzleşmesinden faydalanan uzaylıların dünyayı ele geçirmesinin üzerinden oldukça uzun bir süre geçmiştir. Artık her şey onların kontrolündedir. Bitki ve canlılar radyasyonun etkisiyle mutasyona uğramış, tüm teknoloji yaratıklar tarafından insanların elinden alınmıştır. Artık insanlar taş devri kabileleri gibi basit köylerde yaşamakta ve yaratıkların sadistçe zevkleri uğruna düzenledikleri av partilerinde "av" olarak görev almaktadırlar. Bizim adamımız, esas oğlan Finn'de böyle bir av partisinin üyesidir, işin kötüsü de namlunun ucundaki kişi olarak. Ama kimsenin bilmediği şey, Finn'in kendisinin bile haberinin olmadığı güçleri vardır. Bu güçler ve Finn'in ze-

kası sayesinde av partisi çok yakın bir zamanda tersine dönecek, av avcı rolünü alacaktır.



Bilgi+

Alien Earth'ün oynanışı oldukça basit. etrafta dolaşmak için ok tuşlarını veya Mouse'u kullanabilirsiniz. Bir şey almak veya incelemek için sağ tuşla üzerine tıklamak ve yeteri kadar yakınında olmak zorundasınız. Etrafta bulduğunuz silahları değiştirmek için **"W"** tuşuna, daha sonra elde edeceğiniz zihinsel güçleri kullanmak için ise **"P"** tuşuna basmalısınız. Benim size tavsiyem oyunu Mouse kontrolüyle oynayın, bunun için **"M"** tuşuna basmalısınız. Mouse kontrolünde oynarken Finn'in yakınına sağ tuşla basılı tutmanız o yöne doğru yürümenizi sağlar, sol tuşla ise elinizdeki silahı savurursunuz. **"TAB"** ile o an bulunduğunuz bölgenin gezdiğiniz kesimlerinin haritasını görebilirsiniz. Merdiven ve ip gibi tırmanılabilen yerlerden çıkmak ve inmek için **"A"** ve **"Z"** tuşlarını kullanabilirsiniz.

İrade+

Oyunun oynanışı çok basit ve zevkli ama oyun da bir o kadar zor. Bir kere istediğiniz zaman kaydedemiyorsunuz. Ancak dinlenebileceğiniz bir yere geldiğiniz zaman oyunu kaydedebiliyorsunuz. Özellikle oyunun başında elinizde hiç silah yokken ve peşinizdeki lazerli uzaylılar varken Save edememenin acısını çok çekeceksiniz. Elinizdeki eşyalara bakmak için sağ tuşla adamınızın üzerine tıklayın. Burada gerektiği zaman bazı eşyaları elinizdeki diğer eşyalarla birleştirmek için ADD TO, etrafınızdaki bir nesnenin üzerinde kullanmak için USE seçeneğini kullanmanız gerekiyor. Ayrıca bu panelden silah, zihinsel güçler, ve ses ayarları gibi ayarları yapabileceğiniz alt menülere ulaşabilirsiniz.

Şans

İlk bölüme başladığınızda, aşağıdaki yoldan gidip telefon kulübelerinin yanına gelin. Burada yerdeki "Fruit bowl", "Prayer mat", iki adet sopa ve metal parçasını alın. Metal parçasını sopalardan birisiyle birleştirin. Böylece ilk silahınızı elde etmiş oldunuz. Hemen aşağıdaki zehirli bitkiyi sopalayarak öldürün ve "Search" ederek yapraklarını alın. Bu yaprakları zehirlendiğiniz zaman Old Charlie'ye vererek panzehir yapmasını sağlayabilirsiniz. Sağa devam edin. Etrafta dolaşınca görebileceğiniz öküz tipli böceğin yanındaki taşları hızla alabilirseniz alın, yoksa kaçın, çünkü böcek pis ısırıyor. Araba cesedinin yanından levyeyi alın. Yine sağa devam edin. Buradaki sarmaşığa tırmanıp helikopter enkazına ulaşabilirsiniz, ama şimdilik gerek yok. Ortadaki öküz böceğe yakalanmadan yukarıya çıkın. Aha, birilerinin başı dertte galiba, sola gidin ve yaşlı Charlie'ye saldıran yaratıkları öldürün. Bunun üzerine Charlie sizi evine davet ediyor, ama henüz gitmeyin. Yerdeki plastik boruyu, bu ekrandaki oyuncak tavşanı, iki adet boş şişeyi, sprey kutusunu ve bez parçasını (rags) alın. Aşağıdan bu ekrana ilk girdiğiniz yerdeki kutuyu inceleyip içinden metal kutuları da alın. Bu ekrandan çıkıp geri dönün ve gidip bir bez parçası daha alın. Bunu hep yapabilirsiniz. Şimdi aşağıdaki ekrana geri dönün ve helikopter enkazının yanına tırmanıp ortadaki benzin deposunun kapağını bez parçasıyla açın. Plastik boruyu şişenin üzerinde kullanın, elde ettiğinizi de benzin deposu üzerinde kullanın, benzin dolan şişenin ağzına bez parçasını da



tıktınız mı tamamdır, işte müstakbel bir molotof kokteyli, tek eksiğiniz bir parça ateş. Bir tane daha molotof kokteyli hazırlayın, geldiğiniz yerden geri dönün. Yukarıya devam edin ve sinema salonunu bulun, girişteki döküntüleri levye ile kaldırın. İçeri girin, çekirgenin hemen solundaki alete taş atın, meğerse çekirge hologrammış. Devam edin, aşağıya inip adamla konuşun. El feneri verecek. Geri dönün Charlie'nin evinin olduğu yerden sağa gidin ve deli adamın olduğu kulübeye girip onunla konuşun. Ona oyuncak tavşanı verip arkasındaki kafesten papağanı alın. Charlie'nin evine gidin ve yatağı kullanıp Save edin. Tekrar dışarıya çıktığınızda duyduğunuz ses avın başladığını gösteriyor.

Çabuk olun ve en sağ üst köşedeki bölgeye gidip mağaraya girin. Bu mağaraların haritası olmadığından içinden çıkmak biraz karışık, ama şu kadarını söyliyim, inşallah o molotofları harcamamışsınızdır, çünkü buradaki öküz örümceklere karşı kullanmanız gerekecek. Neyse benden bu kadar, mağaralarda bir adet zamanlayıcı (bomba için) bulacaksınız, onu takacak bir adet de bomba buldunuz mu işiniz kolay demektir. Ben bulamadım, benim vizelerim var, vaktim yok, eğer daha fazla çalışmamaya devam edersem o bombayı değil ama belamı bulacam sonunda.

-BAŞARI
(Anonim,Nisan 1998)

Alien Earth ülkemize sessiz ve derinden gelmesine rağmen bu ay açıklamam için bana verilen oyunlar içinde en hoşuma gideni oldu. Tabii Starcraft gelirde ben açıklarsam işler değişir. Benim size tavsiyem, çok güzel grafikli, az biraz Action'lı şöyle sağlamından bir Adventure istiyorsanız Alien Earth'ü alın. Üzülmezsiniz.

OKUYUCUYA NOT: Sağlam oyun demişken benden size minik bir tüyo, gözleriniz bilgisayarcınızın raflarında Die by the Sword, Deathtrap Dungeon ve Sanatorium'u ısrarla arasın.

ÖZEL NOT: Chat dostlarım qwer, asdf, imam, gamze, ice, imge, bloodbath, taxman, josephine ve sayamadığım diğerleri modemim bir Diamond Monster edinme operasyonuna kurban gittiğinden sizden iki ay kadar ayrı kalacağım. Beni özleyin, ama bilin ki geri dönücem.

Sinan Akkol

LEVEL KARNESİ

ARCADE ADVENTURE

Firma: BEAM software
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 4 X CD ROM
Directx 5.0

F-15

Only Fools Go Where Angels Fear To Trea

Çok tuhaf, ama bende yükseklik korkusu vardır. Belki çok küçük bir bebek iken yatağımın kenarından yaptığım ilk uçuş denemesinin kesin bir başarısızlıkla sonuçlanmasının bunda büyük payı olabilir. Ne zaman korkulukları olmayan bir balkonun ya da benzeri bir yerin kenarına gelip aşağıya bakmaya çalışsam, kademeli olarak kontrolümü yitirmeye başlarım. Dizlerim titrer, yumruklarım sıkılır ve başım döner, ne kadar üzerine gittiysem de bu korkumu yenemedim. Fakat ayağımı gerçekten yerden kesmek söz konusu olduğunda durum farklı olabiliyor, bir defasında eski ve devamlı çatırdayan bir Bell Jet Ranger ile oldukça tehlikeli bir uçuş yapmıştım. Pilot her şeyin yolunda olduğunu söyleyip duruyordu ama daha kalkışta ana panel sigortalarının atıp durması bana bu yaşlı kızın Overhaul zamanının çoktan geçtiğini düşündürdü. Fakat ne kadar ilginçtir ki, o yarı cam, yarı alüminyum kafesin içinde sarsılarak ilerlerken bırakın korkudan donup kalmayı, aksine yerden uzaklaştıkça kendimi daha rahat ve özgür hissetmeye başladım. Sonra da o duyguyu hep tadabilmek için uçuş simülasyonlarına iyice sardırdım. Uzun zamandır hazırlanıyorum, bir gün yeterli malzemeyi toplayıp beni gökyüzüne ve hatta kimbilir, belki daha da ötelere götürecek olan aracı inşa edeceğim. Ah evet, insan hayal ettiği sürece yaşar, değil mi? Ama şimdilik bilgisayarımla yetinmek zorundayım, hoş zaman içinde bu cihazlara harcadıklarımla bir yıldız destroyeri bile yapardım ama ne yapalım, bilgisayar endüstrisi sağolsun!



Who Dares Wins

Şimdi elimde yeni bir uçuş simülasyonu var, bu alanda ciddi bir yere sahip olan Jane's firması tarafından geliştirilmiş ve Electronic Arts tarafından pazarlanan F-15 isimli bu oyun, Türkiye pazarına Aral İthalat Ltd. tarafından sürülüyor. Tabii aslında bu 'yazılım' için pek 'oyun' demek mümkün değil, işinin ehli ve ne yaptığını bilen profesyonel pilotları uçak masrafından kurtarmak için hazırlanmış gibi bir havası var sanki! Eh ne de olsa bir PC her halükarda gerçek bir F-15 kadar çok para tutmaz, ama bu oyunu tam anlamıyla çalıştırabilmek için gereken donanım da pek öyle basit bir şey değil. Her şeyden önce bir 3Dfx işlemcili grafik kartınız var mı? Şimdi şu konuya bir açıklık getirelim, eğer üzerinde en az 4 MB RAM ve iki adet 3Dfx logosu bulunan işlemci takılı değilse, büyük ihtimalle grafik kartınız gerçekten 3D hızlandırma kapasitesine sahip değildir. Bunun haricinde bu tip kartlar genelde tek başlarına çalışmaz, ana ekran kartınıza bağlanarak iş görürler, yani 3Dfx kartının yanında bir de en az 2 MB RAM takılı bir ana grafik kartının olması gerekir. Bu toplam 6 MB grafik hafıza demek olup, genelde 640x480 modunda düzgün bir performans sağlar, tabii ana işlemciniz yeterince güçlüyse! Bir P-90 üzerine bunları takmak genelde pek işe yaramaz, bu oyun için de benzer durum söz konusu. Minimum sistem ihtiyacı olan işlemci eğer 3Dfx varsa P-133, yoksa P-166 işlemci olarak belirtilmiş, bunun haricinde en az 16 MB RAM gerekli. Tabii Windows 95 altında program çalıştırmak için 32 Mb RAM ve altı pek uygun sayılmaz, çünkü sadece Windows 95 bile 16 MB RAM kullanabiliyor. Kurulum esnasında Express Setup şıkkını seçmek, Hard Disk üzerinde 600 Mb kadar bir boş alana veda etmek demek. Tabii bu durum oyun performansını hızlandırmakla beraber, Custom şıkkını seçerek nispeten makul bir kurulum gerçekleştirebilirsiniz. Bunun yanı sıra e-



ğer güzel bir analog joystick sahibi değilseniz uçağa düzgün kumanda edebileceğinizi sanmayın, mümkünse gelişmiş bir kontrol cihazının kullanılması tavsiye olunur.

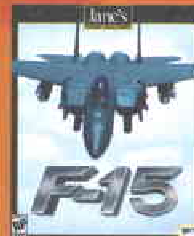
Give Them Hell

F-15 Eagle, U.S.A.F. tarafından av, önleme ve bombardıman görevlerini yerine getirmek için kullanılan ve özellikle Körfez Krizi esnasında gösterdiği üstün performansla kendini kabul ettirmiş bir uçaktır. Çok gelişmiş uçuş ve hedef tesbit sistemleri sayesinde her koşulda hedeflerini vurabilir. Pilot ve silahçıdan oluşan iki kişilik mürettebata sahiptir. Çok değişik tipte mühimmat taşıyabilmesi nedeniyle benzerlerinden daha esnek bir görev profiline sahip olabilmesi onu her koşulda aranan bir uçak yapar. Karşılaştırma yapılırsa F-16 Falcon daha çok hava tehditlerine ve F-18 Hornet ise yer tehditlerine karşı etkili uçaklar olarak ön plana çıkarlar. Buna karşın Eagle çift motoruyla Falcon'dan daha güvenilir, yüksek manevra kabiliyetiyle Hornet'den daha çeviktir. Uzun menzili ise ona önleme ve bombardıman görevlerinde bariz bir avantaj sağlar. Tabii bu denli çok işin altından kalkacak şekilde tasarlanmış bir uçağa kumanda etmek Tetris oynamaya benzemez. Nitekim oyunda ana menüden grafik ve ses ayarlarının dışında oldukça detaylı bir zorluk seviyesi ayarı da bulunmakta. Bu ayarlara ulaşmak için ekranın tam ortasındaki yapay ufuk göstergesine tıklamak yeterlidir. Tüm gerçekçilik seçenekleri kapalıyken uçuş oldukça kolay sayılabilir, eğer yeni başlıyorsanız bu size avantaj sağlayacaktır. Fakat tecrübeli pilotlar bunları açacak ve o zaman da bir hayli gerçekçi, aynı zamanda da zor bir oyunla karşılaşacaklardır. Özellikle elektronik uçuş sistemlerinin isimleri ve nitelikleri askeri havacılık terimlerinden haberdar olmayanlarınızı bir hayli zorlayacak. Tabii telsiz haberleşmesinde kullanılan jargon için de aynı şey geçerli, oyun içinde on binden fazla kayıtlı kelime var ve bunların çoğu günlük İngilizce içinde rastlanmayan terimlerden oluşuyor. Yani sadece iyi İngilizce bilmek bile yetmeyebilir.

Go For The Kill

Oyun birkaç kısımdan oluşuyor, ana menüden yapacağınız seçimlerle eğitim görevlerini ya da rastgele bir görevi uçmanız mümkün. Ayrıca Multiplayer seçeneğiyle Internet ya da Network üzerinde de uçuşlara çıkabilirsiniz. Reference kısmı oyun içinde karşınıza çıkması muhtemel araçlar ve silah sistemleriyle ilgili detaylı bilgi içermekte, buradaki bilgiler savaş alanında hedeflerinizi doğru belirlemek açısından oldukça önemli sayılır. Campaign şıkkı ise iki farklı senaryodan biri dahilinde seferberlik görevine katılmanızı sağlar. Bu modda senaryoya uygun olarak bir dizi göreve çıkıyorsunuz, görev esnasındaki performansınızın pek çok açıdan önemli olduğunu belirteyim. Her iki senaryoda da bağlı olduğunuz birliğin görev bölgesi Orta Doğu, bu senaryolar çok yakın gelecekte çıkması muhtemel çatışmaları konu alarak hazırlanmış. Burada oyunun grafiklerine değinmek gerek, özellikle 3Dfx kartı ve güçlü bir işlemciyle grafiklerin ve efektlerin çok iyi hazırlanmış olduğunu belirtmeliyim. 30.000 feet irtifada gerek çevre görüntüsü, gerek araçların çizimleri size gerçekten uçmakta olduğunuz hissini verecek. Hatta çok yukarılardan denize baktığınız zaman derin ve sığ bölgeler arasındaki farkı bile görebiliyorsunuz. Ne var ki çok alçaldığınız zaman yeryüzü tasarımında bazı eksiklikler gözünüze çarpacak. Genelde rafineriler, alanlar, yollar ve benzeri tesisler gibi şeyler üç boyutlu olarak modellenmiş fakat yerleşim merkezleri iki boyutlu basit kaplamalar şeklinde ele alınmış ve bu durum oyunda belirgin bir atmosfer eksikliğine sebep olmuş. Yerden otuz metre yukarıdayken bir şehrin üzerinde değil, bol kareli bir masa örtüsünün üzerinde uçtuğunuzu sanıyorsunuz. Haritanın işlenişindeki bu belirgin eksiklik dışında oyunda fazla bir kusur bulmak pek mümkün değil. Potansiyel müşterilere tavsiyem oyunu mutlaka orijinal kutusunda bulup almalarıdır, bunun nedeni ise korsanlığı önlemekten çok daha başka. F-15 oyuna gerçeğe mümkün olan en yakın haliyle yansıtılmış, öyle ki tüm kokpiti görmek ve neredeyse bütün tuşları fare yardımıyla kullanabilmek mümkün, bunun dışında klavyeden de faydalanılması şart. Her ne kadar tüm tuşları oyun içinde menüden görebilmek mümkünse de, bunların gerçekte tam açıklamalarını bulabilmek mümkün değil. Ne denli üstün bir pilot olduğunuz hiç farketmez, tüm tuş kombinasyonlarını ezbere bilmezseniz bir noktada mutlaka çuvallarsınız. Evet, sonuç olarak bu oyun uçan nesnelerden hoşlanan ve güçlü sistemleri olanlara tavsiye olunabilecek bir yapım, alın ve uçuşun tadını çıkarın.

Storm Guard



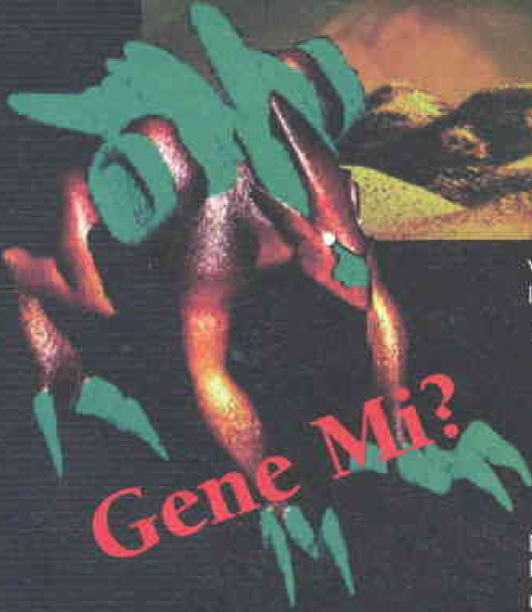
LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 75
Firma: Electronic Arts
Windows 95, Pentium 166, 16 MB RAM, 600 MB HDD, 6X CD ROM



WARBREEDS



Yetti ulan artık, yetti. Bıkmadınız mı gençliğin zor bela kazandığı üç-beş kuruşu sömürmekten ? Usanmadınız mı başkalarının orijinal fikirlerini kopyalayıp, sonra da onların tırnağı bile olamayacak rezalet oyunlar yapmaktan? Hiç mi utanmıyorsunuz dergilere çarşaf çarşaf "yok bizim oyunumuzun şusu çok iyi, yok bizimki daha önce yapılmış hiçbir şeye benzemiyor, yok bok" diye yalan reklamlar verip insanları alenen kazıklamaktan? İstemiyoruz ulan artık sizi, ihtiyacımız yok ne size ne de kıytırık oyunlarınıza. Siz pılınızı pırtınızı toplayıp çıktığınız fare deliğine geri dönün, başka ihsan istemez.

Tamam, sakinleşiyorum..

Yok yani arkadaşlar, sadece oyun piyasasında değil, her şeyde bu böyle. Adamlar başkasının orijinal, tutulan ve para kazandıracağı bir fikri çalıyorlar, onun etrafında gelişen bir oyun yapıyorlar, sonra da bu bizimdir, acayip orijinal bir fikir diye böbürleniyorlar. Hadi yiğidi öldürdünüz, hakkını koysanız bir kenara kanım akmayacak, yok be kardeşim, o da yok. İğrenç iğrenç hepsi birbirinin kopyası bir sürü oyunla doldu piyasa. Yok yok, bu böyle olmayacak. Ben en iyisi bu bilgisayar, yazarlık işlerini falan bırakayım de bir fitness-step salonu açayım kendime (Şaka Gökhun şaka, bak valla, ne gitmesi ya şaka diyorum sana, anaaa adama dünden razıymış beni işten atmaya).

Şöyle Derin Bir Nefes Alalım, Ohhhhh..

Warbreeds, yukarıda yazdığım övgü dolu sözlerden de anlayabileceğiniz gibi bir Real-time strateji. Ama Command and Conquer'den çok Warcraft'a benziyor. Oyunun konusu da pek ahım şahım değil, uzayın dibi deryasındaki bir ırk mükemmel savaşçıyı yaratmak için genetik laboratuarlarında deneyler yapmaktadırlar. Birçok başarısız denemeden sonra sonunda başarıya ulaşırlar, Magha yaratılmıştır, ama şimdi de daha önceden hesaba katmadıkları bir sorun vardır ortada: Magha'yı kontrol edebilecek güçleri yoktur. Böylece ortaya yönetebileceğiniz iki ırk ve iki farklı senaryo çıkmaktadır (bu tür çoğu oyunda olduğu gibi) Yave'un Ascendancy ve Magha Uprising. Yave'un iyi, Magha da kötü olan ırk, tabii bu hayata bakış açınıza göre değişebilecek göreceli bir kavram.

Oyunun ana menüsünde Device Lab ve Gene Lab olarak iki ilginç seçenek dikkatinizi çekecektir. Bunlardan Device Lab'a girerseniz oyunda kurabileceğiniz binalar hakkında detaylı bilgiler almanız mümkün olur. Çok da iyi olur hani, adamlar oyunun başka bir gezegende geçtiğine bizi inandırmak için abzürd abzürd binalar yapmışlar, hangisi ne işe yarıyor anlaşılmıyor. Gene Lab'den ise oyundaki dört ırkın sahip olduğu ana ünitelere ve silahlara bakabilirsiniz (hani oyunda iki ırk vardı diyenler, diğer iki ırk gezegende köle vazifesi gördüklerinden benim nezdimde sayılmıyorlar, bir nevi fasülye yani).

Her ırkın bir şamanı var, bu şaman her ne kadar zeki ve yönetim kabiliyeti olan birisi olsa da, nedense bütün ayak işleri ona yaptırılıyor. İşte, size güç sağlayan bitkileri dikiyor (PLANT). Bu bitkileri de her yere dikemiyor, sadece mavi bölgelere dikiyor. Binaları o yapıyor. Tamiratlarını o yapıyor. Ve en önemlisi düşmenin ölülerinden DNA örnekleri topluyor. Peki bu ne işe yarıyor? Şöyle oluyor, bir ırkın ölülerinden yeterli miktarda DNA örneği toplayabilirseniz, o ırkın bir silahını



kendi ürettiğiniz yaratıklarınıza takabiliyorsunuz. İşte burada belki de oyunun tek artısıyla karşılaşıyoruz. Ürettiğiniz yaratıklara istediğiniz silahları takmakta serbestsiniz. Mesela belli bir grubu bıçak şeklinde pençelerle donatıp yakın dövüş için kullanırken, bir diğer gruba lazer silah verip uzaktan temizlik işine girişebilirsiniz.

Bütün kaslarımın gevşediğini hissedebiliyorum

Oyunun oynanış mantığından biraz söz etmek istiyorum çünkü biraz zor. Bir kere oyun başlar başlamaz ESC'ye basıp menüye girin ve çözünürlüğü arttırın. Ondan sonra mavi bölgeleri bulana kadar etrafta dolaşın. Bulunca buralara şamanınızı kullanıp bitkiler dikin. Dikebileceğiniz iki tür bitki var. Spores iki kat hızlı büyüyor ve ürüyor ve iki kat fazla hasara dayanıyor, ama diğer tür kadar fazla enerji üretemiyor. Bence siz mavi renkli diğer bitkiden şaşmayın. Neyse, siz birkaç bitki diktikten sonra onlar kendi kendine üreyip bütün mavi yerleri kaplıyor. Bu arada bu bitkilerin yaydığı enerjiyi toplayacak bir jeneratöre ihtiyacınız var, onu da BUILD menüsünden seçip dikin. Ondan sonra iki PSI TOWER (ne kadar çok olursa, o kadar çok yaratık üretebilirsiniz) bir GENE LAB ve bir GENE COLLECTOR yapın. Gene collector'un yapımı bittikten sonra şamanın yapabileceklerinin arasına COLLECT GENES ekleniyor. Bunun sayesinde düşmanın ölülerinden toplayacağınız genlerle, onun sahip olduğu yaratıkları değil ama, yaratıklara takılabilen silahları üretebilir hale geliyorsunuz. Gene Lab'deki üretimleri üç aşamada gerçekleştiriyorsunuz. Öncelikle hangi tür yaratık üreteceğinizi belirliyorsunuz. Sonra yaratığa takacağınız silahları belirliyorsunuz. Son olarak da o yaratıktan kaç tane üretilmesini istiyorsanız onu belirleyip Build diyorsunuz. Yaratığın türüne ve gücüne göre takabileceğiniz silah sayısı ve türü de değişiyor. Eğer sonsuz işaretini seçerseniz o yaratıktan sürekli üretilecektir. Oyunda üretim için para veya başka bir şey gerekmediğinden istediğiniz kadar yaratık üretebilirsiniz, ama bunun bir avantaj olduğunu sanmayın sakın çünkü bir yaratığın üretilmesi bayağı sürüyor ve bir PSI TOWER en fazla sekiz yaratığı kontrol etmenize izin veriyor. Ayrıca enerjinin yetmediği durumlarda üretim kesiliyor.

Binaları yapabileceğiniz yerler, jeneratörün belli bir mesafesinde olmak zorunda. Daha geniş alanlara yayılabilmeniz için POWER DISTIBUTOR denilen aletler ile enerjinin yayıldığı alanı arttırmanız gerekiyor. Ayrıca üssün savunması için Gun Turret benzeri aletler var. Bunların dışında, yaklaşan düşman yaratıklara elektrik akımları veren kuleler var. Eğer bunların iki tanesine belli bir mesafeden daha yakına dikerseniz arada oluşacak elektrik bariyeri, aradan geçen bütün birimlerin (sizinkiler de dahil olmak üzere) hasar görmesine neden olacaktır.

Yaratık üretirken dikkat etmeniz gerekenler ise, bir kere bir yaratığa ne kadar aksesuar eklerseniz üretilmesi o kadar zaman alacaktır. Ama hiçbir silahı olmayan sap gibi yaratıklar üretmenin de bir anlamı olmayacağından, bu ikisinin arasında bir denge kurmanız gerekiyor. Özellikle en az iki adet Gene Lab yapmayı ihmal etmeyin. Böylece birisinde yakın dövüş yaratıkları üretirken, diğerinde daha menzilli yaratıklar çıkartabilirsiniz. Bu oyunda diğer oyunlardaki küçük birliklerle saldırıp düşmanı yumuşatma taktiği hiçbir işe yaramıyor. Hemen ezilirsiniz. Öncelikle savunmanızı güçlendirip iyi bir saldırı gücü toparladıktan sonra, tek seferde yoketmeye yönelik olarak saldırın. En etkili taktik bu.

Gözlerim ağırlaşıyorsssszzz.

Genel olarak şöyle bir bakarsak, Warbreeds farklı yaratıkları kendi zevkinize göre oluşturabilmeniz gibi atraksiyonları bile oyunu kurtarmaya yetmiyor. Grafikler vasatın altında, çözünürlüğü arttırdığınızda ise oyun yavaşlıyor. Ben bile bir Real-time strateji fanatiği olduğum ve bu türden çıkan bütün oyunları piyasadan toparlayıp takip ettiğim halde, uzun süredir bu kadar kalitesiz bir yapım görmedim. Oyunda kullanılan arka planlar o kadar boş ki, bazen kendinizi henüz tamamlanmamış bir oyunu test amacıyla oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Kısacası, bu oyundan uzak durun. Eğer sokakta birisi size yaklaşıp bu oyunu artı 500 bin Türk lirası vermeyi teklif ederse, 500 bini alıp hemen oradan kaçın. Emin olun sinirleriniz için çok daha faydalı olacaktır.

NOT: oyunun dikkatimi çeken bir noktasını belirtmeden geçemeyeceğim. Bazı müzikler açıp bir şekilde Türk müziklerine benziyor. Hatta bir tanesi saz solo ile olaya girip teknoya dönüşüyor. Adamlara böyle bir şey yapmak nereden esmiş bilemiyorum ama, zaten kelalaka olan bir oyunda, böylesi alakasız müzikler kullanılması olayı tamamen kopartmış.

Sinan AKKOL

WARBREEDS

LEVEL KARNESİ

REAL TIME STRATEJİ

Firma: Red Ord Entertainment
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 2X CD ROM

FLIGHT UNLIMITED II

Gökyüzündeki Özgürlük

Simülasyonlar artık size çok mu kolay geliyor? Hep aynı uçaklarla uçup, sürekli adam öldürmek, füze sallamaktan iyice sıkıldınız mı? Biraz da barışçıl amaçlar için yapılmış uçaklarla uçmaya ne dersiniz? Evet, Flight Unlimited 2 benim bu güne kadar oynadığım uçak simülasyonları arasında en barışçıl ve en zoru diyebilirim. Öncelikle aletli uçuş yaptığınızı söylemem gerekiyor. Bu da demek oluyor ki pilot yeleğinizin üst cebinde bir uçuş lisansı veya arka bahçenizdeki garajda tek motorlu bir Cessna yoksa bu oyunu öyle hoppa diye oynayamazsınız. Diğer simülasyonlarda pistten kalkmak için ne yapılır? Önce motorlar çalıştırılır, tekerlek frenleri boşaltılır, motora güç verilir, yeterli hıza ulaşınca geri ok tuşuna basılır, havalandıktan sonra da tekerlekler içeriye çekilir ve gökyüzünün tadı doyasıya çıkarılır. Peki tüm bunları bu oyunda yapmıyor muyuz? Evet, elbette yapıyoruz ama eğer kuleyle olan irtibatınızı sürekli olarak gözden geçirmez, gerçek hava haritalarını okumayi bilmez ve uçak dinamiği hakkında bayağı bilgili olmazsanız yerden kalktıktan hemen sonra ya kontrol kulesinin camından içeri dalar, ya da yanlış piste girip inmekte olan bir uçağa alttan geçiriverirsiniz.

Lafı nereye getirmek istediğimi anlayamadınız değil mi? Öyleyse biraz açıklayayım: Eğer gerçekten uçuş bilginiz veya bu oyunun orijinal versiyonu elinizde yoksa oyundan zevk almanız mümkün değil. Evet, belki pistten kalkıp birkaç tur atabilirsiniz ama kesinlikle görevinizi yapamazsınız. Çünkü size havada takip etmeniz gereken istikamet ve yükseklik sürekli ve pilot jargonuna uygun olarak bildiriliyor. Bunları anlayabilmek için de oyunun orijinal kitapçığına ve büyük ihtimalle oyunla birlikte verilen aletli uçuş haritalarına ihtiyacınız var. Tabii bütün bunlar bende olmadığından, herhangi bir havayolu şirketinde pilot da olmadığımdan dolayı bu açıklamayı daha çok oyunun özelliklerini şöyle bir anlatarak geçiştirmek zorunda kalacağım. Aslında bu oyunu Berker yazsaydı sizin açınızdan çok daha doyurucu olurdu, çünkü adamın ihtisas alanı her türlü uçan alet ve pilotluk (tabii ki sanal olarak). Ama gel gör ki aynı ay içinde iki tane Star Wars konulu oyun gelince adam feleğini şaşırdı (Mysteries of Sith ve Rebellion). Ben de kısıtlı bilgimle bu oyunu açılamak için geçtim klavyemin başına.



İstikbal Gerçekten De Göklerde

Bir kere şunu belirtmem lazım, oyunun grafikleri resimlerden sizin de görebileceğiniz gibi oldukça güzel. Ne de olsa üç boyut konusunda yetkili bir ağızdan, Eidos'tan geliyor Flight Unlimited 2 (Tomb Raider'ın yapımcıları). Ama aksayan yanları yok da değil, bir kere yerden kalkıp da belli bir yüksekliği ulaştınız mı yeryüzü dümdüz bir suluboya resim gibi gözüküyor. Yere yaklaştıkça da eğer Diamond Monster gibi bir üç boyut hızlandırıcı kartınız yoksa ortam iyice bulanıklaşıyor. Yine de herhangi bir göreviniz olmadan serbestçe uçmanın ve gökyüzünün zevkini çıkarmanın verdiği haz bu oyunda bambaşka. Hava durumunu istediğiniz gibi ayarlayabildiğinizden, duruma göre günlük güneşlik bir havada veya gökgürültüleri arasında ve kanadınıza yıldırım düşmemesi için dua ederek fırtınalı bir havada uçabilirsiniz. Özellikle bu tür fırtınalı havalarda dumura uğrayacağınızı garanti ediyorum. Adamlar hayatımda gördüğüm en gerçekçi yağmur efektini bu oyunda kullanmışlar. Uçağınız pistte dururken cama vuran yağmur damlaları önce yavaş yavaş aşağı doğru süzülüyor, sonra diğer damlalarla birleşip birden hızlanıyorlar, 10000 feet'te uçarken ise aynen yağmurlu bir günde hızlı bir araba yolculuğunda gördüğünüz olay gerçekleşiyor, yağmur damlaları ön

cama düşüp yukarıya doğru akıyorlar. Sizi bilemiyorum ama benim bu oyunda en çok sevdiğim şey, yağmurlu bir günde ve herhangi bir amacım, görevim olmadan uçmak oldu.

Oyunda görev yok dedim ama bu aslında doğru değil, en azından militarist görevler yok. Adamlar oyuna renk katmak için birçok görev eklemişler. Bunların arasında eski bir müzik grubunun kaybolduğu sanılan bir albümünü bir şehirden alıp diğerine taşımak, veya bir deniz uçağıyla geceleyin kör uçuş yaparak (yani tüm ışıklar ve radyo kapalı olarak) Alcatraz adasındaki iki tutukluyu kaçırmak gibi ilginç görevler var. Ama daha önce de dediğim gibi, bütün bunları yapabilmek için uçuş haritalarına veya bayağı bir uçuş bilgisine sahip olmanız gerekiyor. Evet, oyunun yanındaki kitapçıkta bir harita var ama ülkemize gelen kopya oyunların yanında verilen (bazen o da olmuyor, sadece kıytırık bir kapak resmiyle avutuluyoruz) tüm kitapçıklarda olduğu gibi, Flight Unlimited 2'nin kopya kitapçığını da okuyabilmek için mikroskop gerekiyor. Uçuş haritası gibi bilumum detaylarla dolu bir şeyi böyle ufaltınca onu okuyabilmek ise tam bir işkence halini alıyor. Gördüğünüz gibi, orijinal oyunların pahalılığından şikayet edenlerin şu durumda hiçbir şekilde şikayet etmeye hakları kalmıyor, çünkü kopya oyunu bu kadar isteyenler onlar.

TUŞ KONTROLERİ:

Uçuş Kontrolleri:

↓ : Uçağın burnunu yukarı kaldırır.
↑ : Uçağın burnunu aşağı indirir. Eğer fazla indirirseniz ağırlık yüzünden bir daha kaldırmazsınız.
← : Sola yatma.
→ : Sağa yatma.
Ö: Sola dönme.
Ç: Sağa dönme.
KEYPAD Ins: Sol fren.
KEYPAD Delete: Sağ fren.
B: Park frenleri.

Motor Kontrolleri:

KEYPAD +: Motora güç verme.
KEYPAD -: Motor gücünü düşürme.
SHIFT + KEYPAD+: Pervane hızını arttırma.
SHIFT + KEYPAD-: Pervane hızını düşürme.
CTRL + KEYPAD+: Motor ve pervane hızını arttırma.
CTRL + KEYPAD-: Motor ve pervane hızını düşürme.
H: Karbüratör ısısını açıp kapama (sadece Trainer uçağında vardır)
E: Motoru çalıştır.
SHIFT + E: Motor seç (sadece Baron tipi uçakta vardır)

Denge Kontrolleri:

[: Burun dengesi yukarı.
] : Burun dengesi aşağı.
\ : Burun dengesi ortala.
SHIFT + Ö : Sol dönüş dengesi.
SHIFT + Ç : Sağ dönüş dengesi.
SHIFT + / : Dönüş dengesi ortala.

Çeşitli Uçuş Kontrolleri:

G: İniş takımları.
SHIFT + L: Navigasyon ışıkları
L: PCL sistemi.
ALT + M: Çözünürlük.
CTRL+P: Pause.

Kamera Kontrolleri:

KEYPAD 4,6,8,2,7,9: Uçak içinde sağa sola bakınma.
KEYPAD 5: Görüşü ortalama.
F1: Tam ekran görüş.
F2: VFR iç görüş.
F3: IFR iç görüş.
F4: Sanal kokpit görüşü.
KEYPAD ENTER: Yukarıdaki görüşler arasında geçiş.
F5: Hareketli dış görünüş.
ALT+F5: Ters taktik görünüşü.
F6: Uçak takip kamerası.
F7: Dönen kamera görünüşü.
ALT + F7: yukarıdan görünüş
F8: Taxi uçağı görünüşü.
F9: Sabit kamera.
F10: Düşen kamera (?)
F11: Sabit dış kamera.
F12: Kalan teyp miktarı.
Z: Zoom in.
X: zoom out.
ALT+F12: Taxinin takip edeceği yol.

Navigasyon ve Komünikasyon Kontrolleri:

SPACE: COM radyo menüsünü gösterir.
1-9: Menü seçenekleri.
ENTER : Baştan ayarlı seçeneği seçer veya seçtiğiniz seçeneği radyoyla yollar veya mesajı tekrar eder.
M: Uçuş haritasını açıp kapar.
ALT+F: radyo frekansları arasında seçim.
ALT+G: Mayday.
S: Uydu Görüntüsü

Uçuş Planlama Tuşları:

O: Uçuş seçenekleri.
A: Hava sahası bilgileri.
V: VOR frekansları.
I: Dikkat edilmesi gereken yüksek noktalar.
Z: Haritaya zoom in.
X: Haritaya zoom out.
B: Düğmeleri açıp kapar.
N: Not defteri.
DELETE: Dönüş noktasını açıp kapar.
ALT+N: Uçuş planını temizle.
ALT+S: Uçuş planını kaydet.
ALT+L: Uçuş planını yükle.
ALT+D: Uçuş planını sil.
ALT+F: Kokpite geri dön.
ESC: Haritadan çıkış.

CHEAT KONTROLLERİ:

PAGE UP: Yükseklik arttırma.
PAGE DOWN: Yükseklik azaltma.

Evet, bunca tuştan sonra içinizden geleni söylemekte serbestsiniz. İsterseniz çüş deyin, isterseniz oha, ama şunu bilin ki bunlar bile tuşların tamamı değil, ben en önemlilerini ayıklayıp öyle yazdım. Gördüğünüz gibi kolay bir lokma değil Flight Unlimited 2. Eğer bulabilirseniz orijinalini alın, yoksa çoook zorlanırsınız. Ama ben zoru severim diyenlerdenseniz, ne yapalım, benden günah gitti.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ
SİMÜLASYON

Firma: EIDOS/Looking Glass
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, 190 MB HDD, 4X CD ROM



TEAM apache

Sessiz ve Derinden

Bu ay elimizdeki uçuş simülasyonlarından biri de Team Apache, ancak ne var ki bu oyun şimdilik piyasada yok, büyük ihtimalle de yaz başına dek çıkmayacak. Peki oyun ortalıkta yoksa biz nasıl inceledik? Yapımcı firmadan gelen basın için özel hazırlanmış tanıtım CD'leri sayesinde tabii, esasen dünyada işler böyle yürüyor. Yabancı dergiler için çalışan yazarların arada bir yapımcı firmaları ziyaret edip henüz hazırlık safhasında olan yazılımlar hakkında bilgi alabilmek gibi bir şansları var. Bu sayede yüzlerce sayfalık dergilerinin neredeyse yarısını Preview başlığı altında daha yazılmakta olan oyunlar hakkında bilgi vermek amacıyla tahsis edebiliyorlar. Bizler için ise yakın zamana dek tek çare Internet üzerinde bir miktar gezinip olaylar hakkında azıcık olsun bilgi sahibi olmaya çalışmakta yatıyordu. Fakat gerek yabancı oyun firmalarının ülkemizdeki potansiyeli keşfetmeleri, gerek bizlerin bir oyun dergisi için öngörülen potansiyel sınırı kat kat aşmamız dolayısı ile, artık Türk Level dergisi de yapımcılar tarafından ciddiye alınmaya başladı.





Sonuç olarak da firmalar bizi ne yaptıklarından haberdar etmeye başladılar, tabii bu işin kaymağını siz okuyucularımız yiyecek, çünkü haberleri ve yorumları daha taze alacaksınız. Küçük bir gerçek, okumakta olduğunuz Level isimli derginin dünyanın pek çok ülkesinde çıkarıldığını biliyor musunuz? Peki ya geçtiğimiz aylarda Almanya'da düzenlenen dünyaca ünlü Cebit bilgisayar fuarında tüm kardeş yayınlar arasında her açıdan en çok beğenilenin de Türk Level olduğunu? Sanırım bir şeyleri doğru yapıyoruz, tabii burada anahtar daima okuyucunun gerçekte ne istediğidir, bizim okuyucuya ne gerektiğini düşünmemiz değil. Bu sayede ilk çıktığında 5000 satarsa kendini kurtarır yorumu yapılan derginiz, şimdi 15.000 bariyerini kırmak için çalışıyor ve işin güzel tarafı bu sınırları artık başkaları değil biz belirliyoruz. Fakat hala katkınıza ihtiyacımız var, çünkü çok daha iyi olabiliriz. Bu yüzden lütfen artık mektuplarınızda övgülere daha az, yapıcı eleştiriye daha çok yer verin. Ve asla bize yazmak için üşenmeyin, tepkilerinizi merakla bekliyoruz. Çünkü biz yaptığımız işi seviyoruz, çünkü bu sayede manyak damgası yemeden sabah akşam bilgisayar oyunlarıyla oynayabiliyoruz!



Apache ve Diğerleri

Hala duymayanlarınız olabilir diye bir hatırlatalım, AH-64 Apache başta Amerikan ordusu olmak üzere pek çok ülkenin silahlı kuvvetleri tarafından kullanılmakta olan gelişmiş bir saldırı ve destek helikopteridir. Her koşulda uçabilecek ve özellikle kara birliklerine yakın hava desteği sağlayabilecek şekilde tasarlanmış olan bir savaş makinesidir bu helikopter. Ancak tabii ki her makine gibi onun da yeteneklerinin bir sınırı vardır, bu yüzden savaş alanında esas koşul tüm birimlerin bir takım halinde çalışmasıdır, sağ kalabilmek için bu şarttır. Bugüne dek yapılan pek çok uçuş simülasyonu oyuncuyu doğrudan pilot koltuğuna oturtuyor ve ondan belirli hedefleri vurmasını istiyordu, fakat Team Apache için aynı şey söz konusu değil. Oyunun yapısı içerisinde sizin rolünüz basit bir pilot olmaktan öteye gidiyor, sadece aracınızı uçurmakla kalmıyor, belli sayıda pilot ve helikopterden oluşan bir takıma komutanlık ediyorsunuz. Öncelikle oyunu çalıştırmak için gereken sistemin özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi her zaman ki gibi Windows 95 olarak belirlenmiş. En az Pentium 133 işlemci gerekli ama bir 166 MMX ya da yukarısı tavsiye olunuyor. Bunun yanı sıra 16 MB RAM lazım ama 32 MB olursa daha iyi. Kurulum ve oyun için 6x ya da daha hızlı bir CD

sürücüye ihtiyacınız olacak. Hard Disk üzerinde ise en az 250 Mb boş alan lazım. Bunların haricinde bir analog Joystick, ses kartı ve Mouse gerektiğini unutmayın. Eğer Net üzerinde oynayacaksanız hızlı bir modeme de ihtiyacınız olacak çünkü oyunda Multi-player desteği de mevcut. Son olarak eğer elinizde varsa oyun 3Dfx işlemcili grafik hızlandırıcı kartlarını destekliyor ve hatta bunlarla daha da iyi performans veriyor.

Komutan ve Pilot

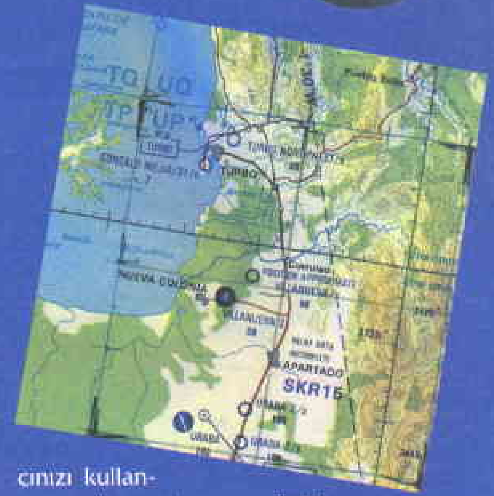
Daha önce de dediğim gibi oyunda hem pilot, hem de komutan rolünü üstleniyorsunuz, ancak tabii bu olay Campaign modunda oynarken önem kazanıyor. Eğer uçuş konusunda fazla bilginiz yoksa bir dizi eğitim görevi size yardımcı olmak üzere hazırlanmış ve doğrusu bu güne dek gördüğüm en başarılı eğitim görevleri bunlar. Ön koltukta oturan eğitmeniniz devamlı size yol gösteriyor ve böylece temel konuları hızla öğrenmenizi sağlıyor, fakat ne anlattığını anlayabilmek için biraz İngilizce bilmek gerekli. Esasen bu durum tüm oyun için geçerli çünkü uçuş planı çıkarmak dahil pek çok iş size kalıyor ve askeri terimlerden fazla çakmıyorsanız o zaman durum biraz can sıkıcı olabilir. Campaign modunda oynamak istediğinizde ise esas iş başlıyor. Öncelikle önünüze gelen listedeki 32 adam içerisinden 16 kişiyi ayırmanız gerekiyor, bunlar uçuş takımınızı oluşturacaklar. 16 kişiden sekizi pilot ve sekizi de silahçı olmak durumunda, çünkü her Apache için iki mürettebat gerekiyor. Personel raporlarını dikkatle okumak ve eşleştirmeyi doğru yapabilmek çok önemli, çünkü burada tam bir takım oyunu oynayacaksınız. Personelin seçimi bitince görev bölgesine iletileceksiniz, ilk bölge Güney Amerika ve amaç buradaki Amerikan çıkarlarını güvence altına almak için C.I.A. ve Amerikan hükümeti tarafından Kolombiya uyuşturucu kartellerine karşı düzenlenen operasyonun ilerlemesine yardımcı olmak. İkinci bölümün senaryosu ise Doğu Avrupa'da geçiyor. Üs içinde uğramanız gereken birkaç yer var.



Tamir atölyesi elinizdeki araçları işler durumda tutmak için çalışan teknisyenleri ve yedek parça stoğunuzu denetleyeceğiniz yer. Kendi özel çadırınız ise olayların akışı ve personel hakkında karar vermenizi sağlayacak bilgiyi içeriyor. Karargah çadırında da çıkacak görevlerle ilgili emirleri alıp, uçuş planlarını yapacaksınız.

Sorumluluk Almak

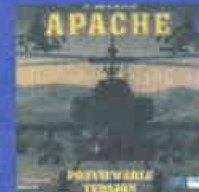
Oyunda tüm yapmanız gereken araçlara personel atamak değil. Her adamınızın performansını ve moralini tek tek gözden geçirmeli, yorulan ve tekleyen elemanları dinlendirmelisiniz. Adam ve helikopter kaybetmek mümkün, bunları da hemen karşılayıp takımınızı göreve hazır tutmanız gerekmekte. Gerektiğinde morali düzeltmek için eğlence tertiplemek ya da işini savsaklayan bir pilotu karşınıza alıp iyice haşlamak yine sizin görevleriniz içinde. Fakat tüm bunları hızlı yapmalısınız çünkü oyunda zaman gerçekten akıyor ve dışarıda büyük bir savaş sürüyor. Parçası olduğunuz bu savaşta emir geldiği an uçuşa hazır değilseniz vay halinize! Tabii bazen düşen bir pilotu ya da aracı kurtarmak için operasyon düzenleyebilirsiniz, o zaman görevi reddetmeniz doğal olacaktır, ama bunu sık tekrarlarsanız askeri mahkemede hesap verirsiniz. Sırf bu operasyon düzenleme işi oyuna büyük bir esneklik katıyor, bu yüzden olaylar hiç beklemediğiniz şekillerde gelişebilir. Genel olarak düzenlenebilecek o kadar çok görev tipi var ki, bazen bir komutan olmanın ne denli zor bir iş olduğunu anlayacaksınız. Tüm bunların dışında uçuş esnasında da takıma kumanda etmeli ve her şeyin yolunda gitmesi için payınıza düşen miktar kurşunu yemeyi göze almalısınız. Adamlarınızın ve düşman birimlerinin yapay zekası bir hayli gelişmiş, ayrıca bazen beklenmedik durumlarla karşılaşmak herkesi farklı şekillerde etkileyebiliyor. Kimi panikliyor, kimisi de daha iyi performans veriyor, ama tüm sorumluluk size ait, ne güzel değil mi? Uçuş öncesinde olduğu kadar, uçuş esnasında da takıma yön vermekle sorumlusunuz, tabii kendi aracınızı kullanmayı da unutmayın, çünkü ölümsüz değilsiniz.



Gece Uçuşu

Genel olarak oyunun oynanabilirliği bir hayli yüksek, tabii konuya tamamen Fransız değilseniz! Grafik ve efektler özenle hazırlanmış, üstelik pek çok oyunda bulunmayan bir şey daha var, bolca detaylı bir yeryüzü tasarımı. Özellikle helikopterlerin başlıca savaş taktiği yükseltilerin arkasına gizlenip fırsat kollamaktır, bu oyunda size bu fırsatı verebilecek bolca ağaç, bina vs. etrafa serpiştirilmiş, ama tabii düşman da bunlardan faydalanabilir. Oyunun uçuş kısmı mümkün olduğunca gerçeğe yakın tutulmuş, ancak genelde pek çok simülasyonda bulunan gösterge karmaşasının oluşmasına da izin verilmemiş. Temel göstergeleri gözden kaçırmadan son derece zevkli ve verimli bir biçimde uçmak mümkün. Sonuç olarak oyun şu haliyle alınıp oynanmaya değer bir görünüm arzediyor, ancak tabii piyasaya çıkmadan daha pek çok ekleme ve düzeltme yapılacaktır. Son halini görmeden bir şey söylemek mümkün değil, o yüzden şimdilik yuvarlak hesap bir 4 yıldız vermekle yetiniyorum.

M. Berker Güngör



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: Simis/Mindscape
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 250 MB HDD, 6X CD ROM



ULTIM@TE RACE PRO

Nereden Nereye

Hey gidi hey, vakti zamanında Outrun diye bir oyun çıktıydı da, oynarken az daha kafayı üşütüyorduk. Özellikle eski Amiga sahipleri bu oyunu iyi hatırlar sanırım, C64 versiyonu yoktu galiba (aslında vardı ama yazıyı kırpmaya kıyamadım - Gökhun), gerçekten de iyi oyundu. Şimdi olsa yine oturur oynarım doğrusu, ama o zamandan bu yana pek çok şey değişti. İlk olarak dünya daha da berbat bir gezegen haline geldi, sanki yeterince kötü değilmiş gibi! İkincisi ise bilgisayar denen nesne bir hayli gelişti, canavarlaştı. Nasıl yani, şöyle ki her ne kadar NASA tarafından kullanılan sistemlerin yanında evinizdeki en pahalı cihazın bile hesap makinesi kadar esamesi okunmasa da, artık üç boyutlu grafikler ve daha pek çok şey kişisel sistemlerin yetenek sınırları dahiline girdi, tabii hala 486 kullanıyorsanız o başka.

Bunun sonucunda oyunlarda da belirgin bir gelişme yaşandı tabii, şimdi herhangi bir oyunda bile 3D grafikler, ışık ve ses efektleri, hatta fizik kanunlarına uygun oyun yapısı gibi özellikler bulmak mümkün. Tabii bu tür yeniliklerden en çok payını alan oyun türlerinden biri de araba yarışları. Ultimate Race Pro son zamanlarda piyasaya sürülen pek çok yarış oyunundan sadece biri. Kalisto ve MicroProse firmaları tarafından ortaklaşa hazırlanan oyun tek bir amaca hizmet edecek şekilde tasarlanmış, manyak gibi araba kullanmayı sevenleri tatmin etmek!

Asfalt Sapıkları

Şimdi, her ne kadar oyunun minimum sistem ihtiyacı olarak P-133 işlemci, 16 Mb RAM, 1 Mb grafik kartı ve 5 MB boş Hard Disk alanı gerektiği belirtilse de, bu tip bir sistemle ancak 320x200 grafik modunda ve tüm efektler kapalıyken kabul edilebilir bir oyun performansı elde edebilirsiniz. Bunun anlamı ise oyunun en büyük özelliği olan gerçekçi grafikleri asla göremeyeceğinizdir, yani elde var sıfır! Oyunun grafik ayar menüsü sisteminize uygun bir ayar yapmanızı sağlamak için pek çok seçenek sunuyor, ama düzgün grafikler ve akıcı bir performans istiyorsanız güçlü bir sisteme ihtiyacınız var demektir. Pentium 200 MMX, 4 MB 3Dfx grafik kartı, 2 MB standart grafik kartı, 64 MB ram takılı bir sistem bu oyunun hakkı olan performansı ancak sağlayabiliyor. Oyunun Windows 95 altında çalıştığını ve 4x ya da daha hızlı bir CD sürücü gerektiğini de unutmadan hatırlatalım. Ayrıca elinizde varsa Force Feedback özellikli kumanda takımları da oyun tarafından otomatik olarak algılanıyor.

Basın Gaza



Ultimate Race Pro canı sıkıldığında biraz yarışıp rahatlamayı sevenleri tatmin edebilecek bir oyun, ancak



gerçek kapasitesi Internet ya da Network üzerinde oynandığında ortaya çıkıyor. Oyunda seçebileceğiniz 16 farklı otomobil var ve eğer isterseniz oldukça basit bir ayar tablosundan bunların hızlanma, maksimum sürat, yol tutuş ve zırh özelliklerini değiştirebiliyorsunuz. Oyunda 18 farklı pist bulunduğunu dikkate alırsanız, her yarış için aracınızda minik ayarlar yapmanız gerektiğini kabul edersiniz. Yarışlar çeşitli zamanlarda geçiyor, gündüz, gece, yağmur ve fırtına yol koşullarını etkiliyor. Yeterince uzun bir yarışta zaman belli şekilde ilerliyor ve gece gündüzü takip ediyor. İki şekilde yarışma imkanı da var, eğer isterseniz yarış parkuruna zaman sınırları koyarak olayı daha stresli bir hale sokabilirsiniz. Eğer yeterince güçlü bir sisteminiz varsa grafikler ve özellikle de pistlerin çevre tasarımı sizi oldukça etkileyecektir. Araç dinamiklerine gelince, gerçekten de saatte 230 ile giden bir arabayı yolda tutmanın kolay bir şey olmadığını anlayacaksınız, klavye ile oynanabilmesine rağmen bir analog Joystick kullanılması tavsiye olunur. Sonuç olarak şurası çok açık, bu oyun güçlü sistemleri ve hızlı Internet bağlantıları olan sürat hastaları düşünülerek yapılmış. Eğer bu özelliklere sahipseniz ve Internet üzerinde yarışmayı planlıyorsanız o zaman sorun yok, alın ve tadını çıkarın.

M. Berker Güngör

ULTIM@TE RACE PRO

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Kalisto
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 5 MB HDD, 4X CD ROM



SKI RACING

Kayak yapabilir misiniz? Eğer cevabınız benim gibi hayırsa bu oyunu oynadıktan sonra gerçekten kaymak isteyip, istemediğinizi baştan düşüneceğinize eminim.



Japonya Nagano'da yapılan ve gerçekten de Japonlar yapmış dedirten kış olimpiyatlarından mutlaka haberdar olmuşsunuzdur. Eğer Türk sporcularının aldığı derecelerden haberdar değilseniz hiçbir kaybınız yok demektir. Ama benim gibi haberdar olup da "Abi neden biz yapamıyoruz yaa, nedir bu durum? Bu sene kim şampiyon olacak?" diye düşünerek kendinizi harap etmekten başka bir faydası olmayacaktı zaten. Belki de bu oyun olimpiyatlardan önce elime geçseydi adamlara (Sierra) boş yere kızacaktım. Çünkü oyuna yeni oyuncu eklemek istediğinizde ülkelerin bulunduğu listede Türkiye'nin ismi yok. Adamlara hak vermemek elde değil.

Kara hazır mısınız?

Baharı iliklerimize kadar hissettiğimiz bu günlerde size bu haberi vermek istemezdim. Kuzeyden gelen soğuk hava dalgası bilgisayarlarınızı tekrar ele geçirmek üzere. Güzel olduğunuz kadar, soğuksunuz da! Cümlesiyle tanımlayabileceğim bu oyunu oynamak için bir adet derin dondurucu, bir kayak takımı ve geniş bir alana tabii ki ihtiyacınız olmayacak. Sadece Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-Rom, Ses kartı, Svga monitör (640*480, 256 renk), Mouse, Directx 5.0 ve de Windows 95 yeterli bir konfigürasyon. Evet evet 3DFX kartı olanlar her şeyleri daha iyi görebilecekler.



Hıza hazır mısınız?

Oyuna başladığınız zaman kendi adınıza yarışmak için "Single Player" penceresinden yarışa kaydınızı yaptırmanız gerekli. Daha önce söylediğim gibi ülkeler listesinde Türkiye bulunmadığı için listeden başka bir ülke seçmeniz lazım. Daha önce kayak oyunu oynamayanlar için tek tavsiyem yarışmacıyı araba gibi (oyun oynayan herkesin bir kereliğine de olsa araba yarışı oynadığına eminim) düşünüp, motor ayarlarını iyi yapmanız gerektiğidir. Bu oyunda ise "Skier Setup" penceresinden yarışacağınız türe kayak takımlarını ve kayak uzunluğunu iyi seçmeniz gerekecek. Deneme yanılma yöntemi en iyi yol. Aynı pencerede bulunan "Outfit" ve "Boots" ise sizin zevkinize kalmış. Burada sadece giyimini değişecektir. Gerçek hayatta bulamayanlar için oyunda sponsor bulmak da çok kolay. Onlar sıraya girmişler ve sizin seçim yapmanızı bekliyorlar.

Kaymaya hazır mısınız?

Oyunda kayak dünyasında önemli yer tutan altı tane dağ mevcut. Bu dağların tümünde Downhill, Super G, Giant Slalom, Slalom, All Around olmak üzere toplam beş tür yarış yapılıyor. Eğer Single Mountain seçeneğinde yarışacak olursanız Skies, Wind, Snow ve Course seçeneklerini kendi isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. Season türünde ise hazır bulunan yarış takvimi ve yarış koşulları altında yarışmanız gerek. Tabii başarılı olduğunuz sürece dünya sıralamasındaki konumunuz da değişecek. Her ne kadar Türkiye adına yarışamasanız da bireysel olarak da başarılı olabilirsiniz.

Geldik gene sona

Daha önce kayak yapmamış olanlar için her yarış türüne göre size bilgi verecek videolar mevcut. Bu videolar size seslenen bayan ise Dünya Şampiyonu Kayakçı Picabo Street. Bence daha iyi dereceler almak için bu videoları seyretmekte ve büyüğümüzün sözünü dinlemekte yarar var. Oyunun müziklerine de değinmeden olmayacak. Özellikle rock müzikten hoşlananların ilgisini çekebilecek parçalar kullanılmış. Eee en de olsa insanı en rahat gaza getirebilen müzik türü.

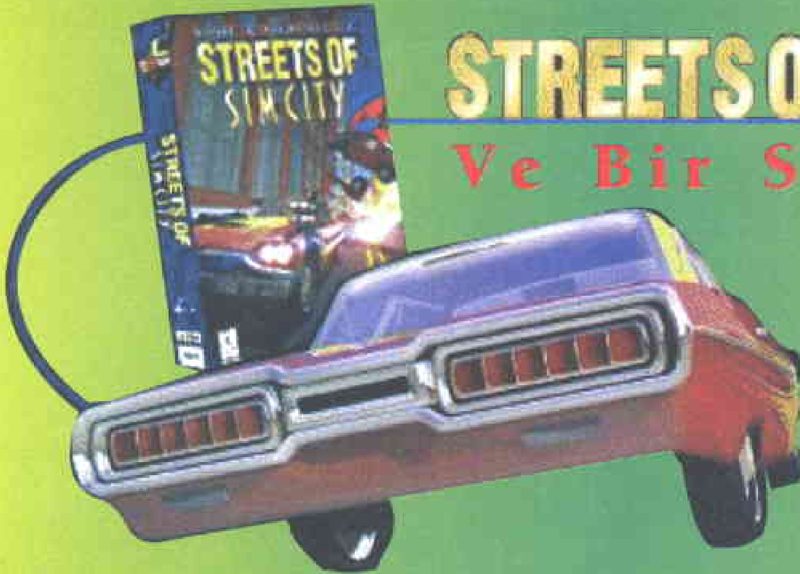


Sıcak geçen şu günlerde
Serinleten bir oyun
Phantom der ki
Ne diyecektim ben yaa...

SKI RACING

LEVEL KARNESİ
SPOR

Firma: Sierra
Pentium 90, 16 MB RAM, 60 MB HDD, 4X CD ROM, Svga (640*480, 256 Renk



STREETS OF SIM CITY

Ve Bir Sim Daha!

SimCity, SimFarm, SimLife, SimAnt, SimTower, Simlvır, SimZıvır, ve daha neler de neler, sizi bilmem ama ben artık Maxis ve onların SimSaplantı'larından bıkmaya başladım. Niye isimlerini Sim-Maxis diye değiştirip olayı bitirmiyorlar ki? Şimdi de elimizde Streets of Simcity adıyla piyasaya sürdükleri son şaheserleri var, tabii bu oyunun öncekilerden çok farklı olacağını çok uzun zamandır söyleyip duruyorlardı. Hafızam beni yanıltıyor mu, yoksa bu son derece gelişmiş bir şehir planlama oyunu olmayacak mıydı? Şehrinizi kurmakla kalmayıp sokaklarında dolaşabilecek ve halkın arasına girebilecektiniz, ya da ben iyice bunadım. Ama hayır, bende bir sorun yok, sorun Maxis programcılarında, sonuçta söylemek ve yapmak arasında çok fark var ve iş uzayıp ortaya sağlam bir şeyler çıkmayınca onlar da konuyu azıcık değiştirivermişler. Farkettiniz mi bilmem ama oyunun adının kısaltması S.O.S. oluyor, doğrusu uymuş denebilir. Adamlar bakmışlar ki Interstate 76 ve Grand Theft Auto çok tuttu, fazla uğraşmaktan vazgeçip benzer bir şeylerle piyasaya çıkıp masrafları olsun karşılamak istemişler. Evet, diğer iki oyunu oynadıysanız ve beğendiyseniz gidip bunu da almak isteyeceksiniz doğal olarak, ama acele etmeyin derim.

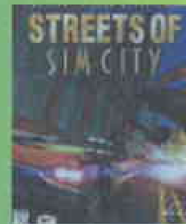
Simlere Gelesin Maxis!

Oyun Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış ve bir hayli de güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Minimum sistem ihtiyacı olarak Pentium 166 işlemci ve 32 Mb RAM isteniyor. Ne var ki P-200 MMX, 64 Mb RAM ve 3Dfx grafik kartıyla bile çalışırken performans pek akıcı olmayabiliyor, özellikle de grafikleri sonuna kadar açtıysanız! Ama zaten onlar da buna benzer ya da daha güçlü bir cihaz tavsiye ediyorlar. Bunların dışında en az 4x hızlı CD sürücü ve 50 Mb kadar boş HDD alanı gerekiyor, tabii Multiplayer oyunlar içinde Modem ya da Network bağlantısı gerektiğini unutmayın. Peki bu kadar güçlü bir sistem istiyor da sonuç olarak grafikleri nasıl? Efektleri güzel mi, binalar, araçlar, sokaktaki insanlar nasıl çizilmiş ve daha pek çok soru hemen akla geliyor tabii, ama tüm bunlara pek olumlu cevap vermek mümkün değil. Öncelikle çevre tasarımı diye pek bir şeyden bahsetmek mümkün değil, bol miktar kutu şeklinde bina, viraj kullanılmasına zahmet edilmemiş yollar, yerde bulunması gerekirken havada asılı kalmış nesneler, üstelik sık sık ortaya çıkan bir sürü grafik BUG! Tüm oyunda iki canlı tip mevcut, biri iki boyutlu bir Bitmap adam, diğeri de karton kutu tipli bir sığır! Bunlara her yerde rastlıyorsunuz, adam hep geri geri yürüyor, sığır ise çarptığınızda böğürüp cam gibi kırılmakla yetiniyor, ha unutmadan, adamları ezmek asla mümkün değil, kamyonla bile! Oyun için tasarlanan araçların sayısı ise bir düzineyi geçmiyor, üstelik ne hikmetse siz viraj dönmek için çırpınırken, bilgisayar kontrolündeki katil ve polisler oldukları yerde dönüyorlar, üstelik arabalar dik duvarlar hariç dağlara bile tırmanabiliyorlar, yani sözde fizik kurallarına uyumluluk da tam bir palavra! Ağaçların ya da beton blokların içinden geçmek mümkün ama binaların yanından geçerken takılmamak mümkün değil! Yani genel grafik ve oyun yapısına baktığınızda neden böyle güçlü bir sistem istediğini anlamak çok zor, sanırım tek sebep kötü bir engine ve lüzumsuz büyüklükte harita tasarımı.

SimKöy Yapılsa da Geri Dönsek!

Peki oyunun konusu ne, ne, neeee, diye haykırdığınızı duyar gibiyim ve bu bir şeyler duyar gibi olma hikayesi beni korkutmaya başladı, sanırım bir psikoloğa görünmem gerek. Neyse, aslında konuyu pek anlamadım, ama film dublörlüğü gibi bir şeyler var ortada. Hesapta dizi filmde dublörlük yapıyormuşuz da, işte her bölümde farklı görevleri tamamlamak gerekiyormuş. Hikayenin bundan sonrası tamamen Interstate 76 kopyası, sokaklarda dolaşıp milleti havaya uçuruyorsunuz. Bazen bulduğunuz paketleri haritada gösterilen yere götürünce para alıyorsunuz, benzin istasyonlarına uğrayınca da bu parayla onarım ve donanım işlerini hallediyorsunuz. Tabii tüm bunlar kısıtlı bir sürede oluyor, bu arada etraftaki manyaklarla da ilgilenmeniz gerekiyor, yoldan malzeme topluyorsunuz ve falan ve filan. Yarım saat oynadıktan sonra beni baymaya başladı, atmosfer yok, düzgün konu yok, grafik yok, oynanabilirlik düşük. Ama zaten açılış demosu bile Interstate 76'dan arak bir oyundan daha ne beklenir ki, paranıza kıymak çok hoşunuza gidiyorsa o sizin bileceğiniz iş tabii.

Chainsaw Charlie



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: Maxis
Windows 95, Pentium 166,
32 MB RAM, 50 MB HDD, 4X CD ROM



AIR WARRIOR 3



Gökten Gelen Ölüm!

Geçen sene yine bu sayfalarda Air Warrior 2 konulu bir inceleme yeralmıştı. Kesmai Studios tarafından geliştirilen ve I-Magic aracılığı ile oyun pazarına sürülen bu oyunun şimdi de üçüncüsü elimizde. Oyunun geçmişi hakkında fazla bilgi sahibi olmayanlar için şöyle bir geriye doğru uzanmakta fayda var. İlk Air Warrior bundan neredeyse on seneden fazla bir süre önce piyasaya çıkmıştı. Tabii o zamanlar ülkemizde bilgisayar denen nesne sadece kısıtlı bir kesim tarafından tanınıyordu, üstelik Internet denen ahir zaman harikasından da pek kimsenin haberi yoktu, hoş hala kimsenin hiçbir halttan haberi yok ya, neyse! Air Warrior yabancı ülkelerde pek sevilir ve net üzerinde çok kişiyle oynanabilen ilk oyunlardan biri olduğu için de zaman içerisinde bir hayli geniş bir oyuncu kitlesi edinmeyi başarmıştır. Üstelik aynı anda bir oyun alanında yüzden fazla oyuncunun bulunabilmesine imkan veren nadir oyunlardan biridir. Zaman içinde Internet üzerindeki oyuncuların da istek ve katılımlarıyla oyun gelişmiş, pek çok yeni ek yapılmış ve hatta bir Air Warrior Uçuş Okulu bile kurulmuştur, tabiî Net üzerinde. Oyunun bir tek varoluş amacı vardır, uçmak. Gerçek hayatta ne işle uğraştığınız farketmez, Air Warrior sitesinde herkes pilottur. Burada bürokratlardan kasaplara dek her iş kolundan insana rastlamak mümkündür, tabiî bol miktarda gerçek pilot da bu oyunun tutkunudur, hatta bazen eski savaş pilotlarına denk gelebilir ve onlardan birkaç numara öğrenebilirsiniz.

Uçağınız Kaç Motorlu Olsun?

Air Warrior 3 özellikle 1950 öncesinin uçaklarını konu alan bir oyun. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı ile Kore Savaşı esnasında kullanılan uçakları burada bulmak mümkün. Jet motorlu modern uçakları sevenler için bu oldukça itici gelebilir, oyunda sadece üç adet jet mevcut: Me-262 Sturmvogel, F-86 Sabre ve Mig-15, bu uçakların performansları ise piston motorlu çağdaşlarından biraz daha iyi olmasına rağmen, günümüz standartlarında ancak antika sayılırlar. Oyun daha ziyade İkinci Savaş'ın uçaklarına ağırlık verdiğinden bu dönemde kullanılmış B-17 ve B-25 gibi ağır sınıf bombacılar dahil pek çok efsanevi aracı bulmak mümkün. İlk Savaş ise doğrusu fazla kurcalanmamış, o dönemin uçaklarından birkaçını, ancak kısıtlı miktarda görev içinde kullanabilirsiniz. Dediğim gibi oyunda ağırlıklı olarak İkinci Savaş işlenmiş, bu ise iki grupta toplanıyor, Avrupa ve Pasifik cephelerinde karşıt güçlerin tarafında uçmak, tek göreve katılmak ya da belirli bir süreyi kapsayan seferberliklere dahil olmak mümkün. Toplam olarak oyunda 450 civarında görev mevcut, görevlerden bir kısmı hiç bilmeyenlere uçmayı öğretmek amacıyla tasarlandığından tecrübeli bir pilot için bunları uçmamak bir kayıp olmayacaktır. Oyunun benzer simülasyonlardan nispeten kolay olduğunu söyleyebiliriz, üç zorluk seviyesi mevcut ve en kolayını seçtiğiniz zaman düşman yapay zekasını azaltmıyor, uçuş dinamiklerinin önemli bir kısmını devre dışı bırakıyorsunuz. Eğer en zor seviyeyi seçerseniz gerçek bir uçuşta karşılaşılabilecek her türlü sorunla uğraşmak zorunda kalı-



yorsunuz, mesela Sturmvogel ile çok dik ve süratli bir dalış yapmak kanatlarınızın kopmasına sebep olabiliyor! Bunun yanında zorluk seviyesi en tepedeyken her uçağın kendine has iyi ve kötü yanları tamamen su yüzüne çıkıyor. Mustang düşük süratlerde ağırlaşıyor, Me-109 ise ne denli kolay Stall olabileceğini gösteriyor.

Ayağınızı Yerden Kesin!

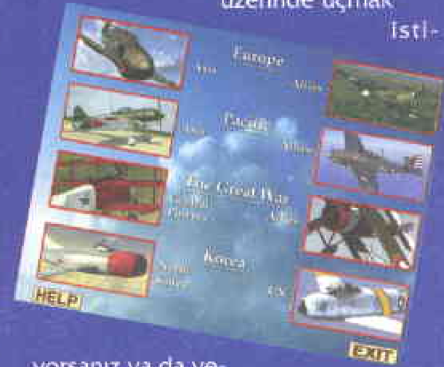
Oyunun tüm görevlerini uçup bitirmek bir hayli zamanınızı alacaktır şüphesiz, ne var ki unutmamak gerekir, bu oyun esasen Internet üzerinde oynanmak için tasarlanmıştır. Bu yüzden bir yerde yaptığınız tüm uçuşlar ve bitirdiğiniz tüm görevler gerçek pilotlarla karşılaşacağınız zamana hazırlık mahiyetindedir. Internet üzerinde yapılan karşılaşmalarda büyük miktarda pilotun aynı anda karşılıklı uçabildiğini söylemiştim, ancak bunun sadece Quake tarzı bir vur-düşür oyunu olmadığı hemen belirteyim. Tabii isterseniz haritadaki alanlardan birinden kalkıp tam bir karmaşanın hüküm sürdüğü serbest tarz hava savaşlarından birine dalabilirsiniz, ancak genelde oyuncular daha karmaşık operasyonlara katılmayı tercih ediyorlar. Çeşitli brifing odalarına gözattığınız vakit, buralarda randevuyla toplanan tanıdık pilotlardan oluşan filoların farklı senaryoları



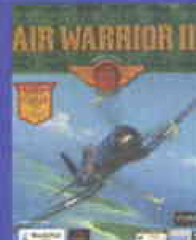
oynadığını göreceksiniz. Kimileri tarihi hava savaşlarını yeniden canlandırırken, bazıları da çok sevilen bir diğer tür uçuşa hazırlanıyor, ülkeler savaşı. Bu tür bir operasyonda en çok üç düşman ülkeye ayrılan oyuncular hazırladıkları planlar dahilinde karşı tarafın askeri gücünü tamamen yoketmeye çalışıyor. Bunun için yapılması gereken düşman araçlarını tahrip etmek, çeşitli fabrika ve ikmal üslerini bombalamak, ayrıca paraşütçü indirerek düşman havaalanlarını ele geçirmek. Bir tesis hasar görürse bilgisayar kontrolündeki nakliye kamyonları ikmal yaparak yaralarınızı sarmanızı sağlıyor, ayrıca paraşütçüler de yapay zekanın kontrolündeler. Tesislerin savunulmasında kullanılmak üzere birkaç kara aracı da oyuna dahil edilmiş, ancak bunlar son çare tabii. Yapay zekanın kontrolündeki diğer unsurlar ise özellikle bombardıman uçaklarında bulunan makineli tüfek operatörleri, ne var ki Net oyunlarında eğer istenirse dokuz kişiye kadar oyuncu aynı araç içinde farklı görevler alarak birlikte uçuşa çıkabiliyorlar, oldukça şık bir ayrıntı doğrusu.

Kanat Adamınıza Dikkat!

Oyun içinde bulunan menülerden grafik, ses ve oynanabilirlik konusunda aklınıza gelen her türlü ayarı yapmanıza imkan var. Air Warrior 3 normalde Pentium 90 işlemci ve 16 Mb ram ile Windows 95 altında çalışabilecek şekilde tasarlanmış, ancak haliyle daha güçlü sistemlerde daha detaylı grafikler ve akıcı bir performans sağlıyor. Eğer elinizde varsa, oyun 3D grafik hızlandırıcı kartlara da tam destek sağlayabiliyor ve doğrusu grafikleri çok daha iyi bir hal alıyor. Ne var ki Air Warrior 2 oynamış bir pilot olarak şunu belirtmeden geçemeyeceğim ki grafikler genel anlamda elden geçirilmiş olmasına rağmen, eskiye nazaran öyle çok fazla övgüye değecek bir yapıda değiller. Tamam, genel olarak çevreniz 3D modda daha inandırıcı görünüyor, ancak toprak yine de gerçek olamayacak kadar düz. Çevreye serpiştirilmiş dağlar ve binalar yeterince ikna edici değil, üstelik bina, uçak gemisi, havaalanı gibi üç boyutlu nesneler texture kaplı değil ve göze batıyor. Uçaklar ise oldukça inandırıcı modellenmiş, ama 30.000 feet irtifada birbirinize doğru saatte 500 km süratle uçarken bunu da pek farkedemiyorsunuz. Efektler ise hemen hemen değişmeden kalmış. Sonuç olarak şöyle bir toplarsak, elimizdeki oyun içerik ve yapı olarak Air Warrior 2 ile hemen hemen aynı denebilir. Bir miktar yeni görev, 3D grafik kartı desteği ve bilinen bazı hataların düzeltilmesi dışında pek fazla yenilik yok. Doğrusu ben biraz hayal kırıklığına uğradım çünkü nispeten yeni bir şeyler bekliyordum. Eğer elinizde Air Warrior 2 yoksa, gerçekçi uçuş dinamiklerine sahip bir uçuş simülasyonu istiyorsanız, hızlı bir Internet bağlantınız varsa, Internet üzerinde uçmak istiyorsanız ya da yeni 3D grafik kartınızı kullanabilecek herhangi bir oyun istiyorsa-nız o zaman almaya değebilir. Ama tek başınıza senaryosu olan bir oyunda ve nispeten gelişmiş grafiklerle uçmak istiyorsanız o zaman sizi çabuk sıkabilir. Sonuçta en önemli olan şey uçmayı sevip sevmediğiniz, eğer sevmiyorsanız zaten yazıyı buraya kadar okumamışsınızdır bile.



War Lord



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYORN

Firma: I- Magic
Windows 95/98, Pentium 90,
16 MB RAM, 70 MB HDD,
4X CD ROM



TEX MURPHY



Overseer

DİKKAT :
Oyunda aldığınız her şeyi mutlaka inceleyin. Açılabilen bütün dolap ve kutuları açıp içine bakın ve unutmayın, Entertainment seviyesinde oynarsanız bulmacaları 911 yazarak geçebilirsiniz.



Tex'in Ofisi

Chelsee ile konuşun. Demodan sonra Tex'in ofisine geleceksiniz. Masanın üzerindeki bilgisayarı çalıştırın. AID'I arayın. Tex hakkında bilgi isteyin. Bilgisayardan çıkıp arkanızdaki dolabın üstündeki faks makinesinden istediğiniz bilgiyi alın. Faksı inceleyin. Masanın üzerindeki "Rule Book for P.I.'s" yazan kitabı alın. Faksın altındaki dolabın sol alt çekmecesinden oyuncak fareyi alın. Odanın öte tarafındaki dolabı açın ve içindeki mektubu alın (Bu arada aldığınız her şeyi incelemeyi unutmayın, çünkü ben şunu inceleyin, bunu inceleyin yazmayacağım). Kapının altındaki balıkçılık dergisini alın. Kitaplığı inceleyip üzerindeki mezurayı alın. Ofisin arkasındaki odayı açıp Tex'in yatak odasına gelin. Burada yatağın üzerindeki oyunu alın. Demodan sonra polis Eve Clements'in ofisine gidin. Polis hanımla istediğiniz gibi konuştuktan sonra çıkan soru listesindeki herşeyi sorun ve Carl Linsky'nin evine gidin.

Carl Linsky'nin Evi

Silvia'yla konuşun. Salondaki masanın üzerinden domino taşlarını ve notu alın. Dominoları domino tahtasının üzerine yerleştirin. Amacınız çaprazlar, yatay ve dikey olarak bütün toplamların 21 olmasını sağlamak. Eğer beceremezseniz 911 yazıp bulmacayı geçin. Bu diğer bulmacalar için de geçerli.



Mutfağa gidin. Buzdolabının yanındaki çantayı alın. Buzdolabını açıp içinden muzları alın. Yatak odasına gidin ve masanın üzerinden "Dear Jane" notunu alın. Masanın orta çekmecesini açın, mektubu alın ve inceleyin. Yatağın sağındaki satranç tahtasına bakın. Yatağın solundaki çekmeceyi açın ve adres defterini alın. İnceleyin. Delores Lightbody'nin adresini bulacaksınız. Oraya gidin. Delores ile her konuda konuştuktan sonra tekrar Linsky'nin evine dönün ve Silvia ile olan konuşmanız bitince size verdiği zarfı inceleyin ve içinden çıkan her şeyi ayrı ayrı inceleyin. Yatak odasının yanındaki kapıyı açıp çatı katına çıkın. Çatı katının arka kapısını bulup Linsky'nin çalışma odasına girin. Sağdaki masanın kapağını açın ve kağıdı alıp inceleyin. Soldaki masadaki teybi açıp dinleyin. Karşıdaki dolabın solundaki deliğe küçük anahtarı sokup açın. Kağıdı alıp inceleyin. Yeni bir adres öğreneceksiniz. Şimdi Carl Linsky'nin depo olarak kullandığı binaya gidin.

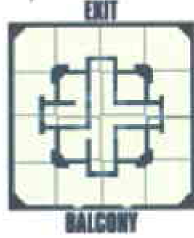
Carl Linsky'nin Deposu

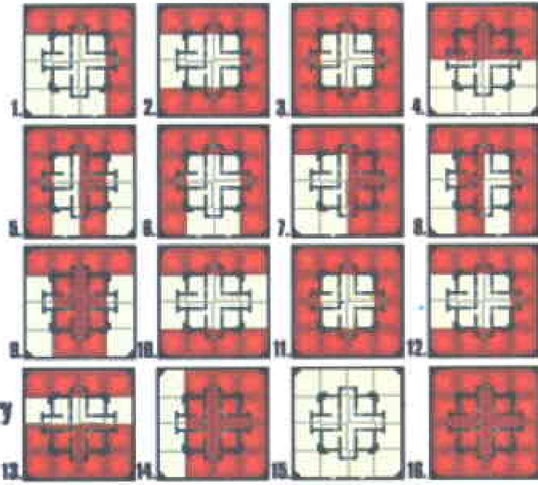
İleriye gidip dosya dolabının orta gözünü açın ve S.F.'nin notunu alın. Alt çekmeceyi açıp Projr notlarını alın, inceleyin. Bilgisayarın altındaki çekmecelerden gazete ve faturaları alın. Sağdaki tabloyu yerinden oynatın, arkasından çıkan notu alın. Masanın üzerindeki kutudan Wande Peck'in mesajını alın. Yatağın üzerindeki yastığı hareket ettirin ve altından uyku ilacını alın. Yerdeki kutuyu açıp içinden devre tamir kitini alın. Soldaki duvardan ilk yardım dolabını açıp içindekini alın. Merdivene tırmanıp kutuları kenara çekin. Takvimi de yana çekip kasayı bulun. Kasayı domino



XT-11500 ALARM SYSTEM

Test Pattern sequence diagram (figs. 1-16)





GALLERY FLOOR PLAN

DANGER

Note: All walls in center gallery become charged when test pattern is initiated.

bulmacasından aldığınız kodla açın (498). İçerdeki her şeyi alın ve inceleyin. Passcard okuyucusunu bilgisayarın üzerinde kullanın. Şimdi ofisinize dönün.

Vid-phone'u açın. Silvia'nın mesajını dinleyin. Demodan sonra kendinizi North Hill Clinic'de bulacaksınız. Arnold Sternwood'a her şeyi sorun. Yerini öğrendiğiniz CAPRICORN şirketine gidin. Kadınla her şeyi konuşun. Daha sonra Delores Lightbody'nin evine gidin. Onunla da S.F ve Sonny Fletcher hakkında konuşun. Ofisinize dönüp Vid-phone'dan Sonny Fletcher hakkında araştırma yaptırın. Gelen bilgiyi faks makinesinden alın. Eve Clements'ın ofisine gidin. Her şeyi ve özellikle Sonny Fletcher'ı sorun. Sonny'nin adresini öğreneceksiniz. Oraya gidin ve demoyu seyredin. Daha sonra da Carl Linsky'nin deposuna geri dönün.

Sonny'den aldığınız satranç taşını inceleyin ve içinden çıkan kart parçasını diğer kart parçalarıyla birleştirin. Bütün parçaları bulduğumuza göre iş onları birleştirmekte. Parçaları inceleyin ve şu resimdeki şekilde bir araya getirmeye çalışın.



Passcard'ı elde edince, bilgisayara eklediğiniz kart okuyucusunun üzerinde kullanın. Şifre : BISHOP. Notu okuyun ve Fresno Ofise gidin.

Fresno Ofisi

Kapının yanındaki elektrik faturasını alın. Sol duvardaki üç tabloya bakın. Bunlar üç ünlü şehrin en ünlü binaları. Kitaplığı yerinden oynatıp kasayı bulun ve inceleyin. Arkanızdaki kutunun üzerindeki plan defterini alın ve inceleyin. Duvardaki haritaya bakın. Şimdi duvardaki resimlerin yanına dönün. Resimleri defterde okuduğunuz saatleri gösterecek şekilde ayarlayın. (Unutmayın bütün bilmeceleri 911'le geçebilirsiniz). Kasadaki resmi alın ve CAPRICORN'a gidin.

Wanda'ya yeni bulduğunuz ipuçları hakkında sorular sorun. Sonny'nin dairesine gidin. Ofisinize geri dönün. Sonny'nin size bıraktığı mektubu okuyun. Anasazi Ruins'e gidin.

Anasazi Harabeleri

İleri gidip çarklara bakın. Amacınız çarklardaki kırmızı noktalarla yukarıdaki noktaları çakıştırmak



Açılan bölmedeki taşı alın. Arkanızı dönüp ilerideki kuyudan aşağıya bakın ve kovayı görün. Tekrar geri dönüp merdivene tırmanın. İçeri girin. Yerdeki taşı alın. Dışarı çıkıp merdivenlerden inin ve dümdüz ileriye gidip karşıdaki kapıyı açın. İçeri girince kapının hemen solundaki uzun çubukları alın. Soldaki yıkık duvarların arkasından tahta kutuyu ve taşı alın. "Private Property" levhasını bulun ve yanındaki taşı alın. İlerideki ağaca doğru gidin. Ağacın yanındaki kitabı alın ve inceleyin. Arkanızdaki merdivenin sağındaki taşı alın. Merdivenlerden çıkın ve sağdaki kapıyı açın. İçeriden kısa sopaları alın. Tavandan sarkan ipi alın. Sağdaki yılanı bulup inceleyin. Almanız gereken taşlardan birisinin etrafına çöreklenmiş vaziyette oturuyor. Dışarıya çıkıp kutuyu aldığınız yere geri dönün, arkanızdaki kapıdan girin ve sağdaki boruyu alın. Koridordan aşağıya devam edin, çömleği ve altındaki taşı alın. Koridordan devam edin ve sarmaşığı alın. Sarmaşıkla elinizdeki kutuyu birleştirin, elde ettiğinizle de oyuncak fareyi birleştirin. Böylece bir çeşit tuzak yapmış olduk. Bunu daha önce gördüğünüz yılanın üzerinde kullanın. Taşı alın ve kuyuya gidin. İpi boruyla birlikte kullanıp elde ettiğiniz kancayı kuyudaki kovanın üzerinde kullanın. Sarmaşığı aldığınız koridora geri dönüp aşağıya devam edin. Karşınıza kitapta gördüğünüz tablaya benzeyen bir tabla çıkacak. Elinizdeki bir numaralı taşı tablanın üzerinde kullanın ve bulmacaya başlayın. Bu bulmacada amacınız, elinizdeki sekiz taşı hepsini satrançtaki vezir taşı gibi düşünüp, tahtaya hiçbiri birbirini yiyemeyecek şekilde yerleştirmek. Bilmeceyi çözünce soldaki kapı açılıyor. Oraya gidin.



Anasazi Koridoru

Aşağıya gidin ve odaya gelin. Yerdeki ip parçalarını bulun. Elinizdeki uzun ve kısa çubukları birleştirin, bunun üzerine bir de ip parçalarını ekleyin, alın size bir merdiven. Merdiveni

inceleyin. Odanın diğer tarafındaki çıkışa gidin. Demodan sonra merdiveni uçurumun üzerinde kullanıp karşıya geçin. Karşıya geçince (!) yerdeki saat ve güneş gözlüğünü alıp inceleyin. Sağdaki yerden bozuk parayı alın. Metal kapının yanındaki paneli inceleyin. Bozuk parayı kullanıp paneli açın. Devreyi tamamlamak için yayı ve plastik bandı devrenin üzerinde kullanın. Böylece kapı açılacak ve siz de içeriye gireceksiniz.

Bossworth Clark'ın Laboratuarı

Soldaki bilgisayarın sol tarafına yapıştırılmış olan notu alın. Kapının solundaki duman dedektörünü alın ve inceleyin. Ortadaki paneldeki düğmeye basıp bilgisayarları açın. Yatağın altından video Player'ı alın. CD'yi video Player üzerinde kullanın. Videodaki adam ekrandan kaybolduğu anda çıkan sese çok dikkat edin. Bu sesin aynısı çıkacak şekilde sağdaki bilgisayarın üzerindeki tuşlara basın. Açılan bölmedeki kartı alın. Masanın üzerindeki kül tablasını alın. İnceleyin. Dolaptan Passcard okuyucusunu alın ve bilgisayara takın. Aldığınız kartı bilgisayarı üzerinde kullanın ve şifreyi girin: CHECKMATE. CAPRICORN'a gidin. Wanda ile konuşun. Ofisinize geri dönün. Vid-phone ile AID'I arayıp STG hakkında bilgi isteyin. Faksı alıp CAPRICORN'a geri dönün. Wanda'yla konuşun Gideo Enterprises, J. Saint Gideon, Frank Schimming hakkında sorular sorun. Ofisinize geri dönün.

Gelen faksı alın ve inceleyin. Vid-phone'u kullanıp Frank Schimming'i arayın. Onu fazla kızdırmayacak seçeneklerle konuşun. Eğer telefonu kapatırsa tekrar arayabilirsiniz. Schimming' bütün konuları sorun. Gideon'un evine gidin. Oldukça uzun bir demodan sonra Gideon'la konuşun. Konuşmanız bitince Rank and File Chess Shop'a gidin. Jorge Waldez ile konuşun. Ofisinize geri dönün ve telefona bakın. Otomatik olarak Val Davis'in laboratuarına gideceksiniz.

Val Davis'in Laboratuarı

Bilgisayara bakın. Bilgisayarın arkasındaki kağıdı alın. Merdivenin arkasındaki gorile bakın. Radyasyon kapısının yanındaki sopayı alın. Elinizdeki uyku ilacını muzların üzerinde kullanın ve bunu gorile verin. Gorilin kafesinden aldığınız kutudan çıkan



kartı inceleyin. Geri dönüp radyasyon kapısını açın ve OYUNU SAVE EDİN. İçeri girip sağdaki paneli görün. Açmaya çalışın. Panelin üzerinde Circuit kit'i kullanın. İşte bir bilmece daha. Buradaki devreyi tamamlamanız gerekiyor. Devrenin tamamlanmış hali şöyle olmalı.



Sandalyenin yanındaki kart okuyucusunu alın. Bunu laboratuardaki bilgisayarın üzerinde kullanın. Kartı da bilgisayarın üzerinde kullanın. Şifre: QUEEN. Ofisinize geri dönün. Kapının altındaki telgrafı alın. Sonny Fletcher'in evine gidin. Demoyu seyredin. Ve Big Surf Lodge'a gidin.

Big Surf Lodge

SAVE EDİN. Sağa dönün ve mutfak tezgahını inceleyip üzerindeki anahtarı farkedin. Elinizdeki mezura ile mıknatısı birleştirin, elde ettiğinizi tezgahın üzerinde kullanıp anahtarı alın. Cam kapıya dönün ve anahtarla açın. İçeriye girdiğinizde dikkat etmeniz gereken şey, her şeyi önceden olduğu gibi bırakmanız lazım. Mesela içeriye girince kapıyı açık bırakmayın, geriye dönüp kapatın. Kapının hemen sağındaki masadan cüzdanı alın ve inceleyip içindekileri alın. Cüzdanı geriye masanın üzerine koyun. Yatağın üzerindeki çantayı inceleyin. Cam kapının yanındaki kapıyı açıp mutfağa geçin. Lavabonun altındaki sağ üst çekmeceyi açın ve Bottle of mickeys'i alın. Çekmeceyi kapatın. Arkanızdaki kanepenin üzerindeki yastığı yerinden oynatın. Diyagramı alıp yastığı yerine koyun. Yatak odasına geri dönün ve Dolabı açıp içeriye girin. Giyecekleri alıp inceleyin. Anahtarı aldıktan sonra elbiseleri yerine asın. Telefon çalınca dolabın içinde kalın ve kapıları kapatın. Bekleyin. Demodan sonra dolaptan çıkın, kapıları kapatın ve banyoya gidin. Duşun perdelerini açın ve içine girin. Arkanızı dönüp elbiseleri alın ve inceleyip yerine asın. Slade'in geldiğini duyunca duşun içindeyken perdeleri çekin ve çömelebildiğiniz kadar çömelin. Slade gidince duştan çıkın. Yatak odasına geçin ve anahtarı kullanarak yatağın üzerindeki çantayı alın. Çantayı alınca cam kapıları açın ve KAÇIN.

Tex'in Ofisi

Slade'in odasından aldığınız her şeyi inceleyin. Çantayı inceleyip şifreyi girin. Şifreyi bilemeyenler için, Slade'in cüzdanından aldığınız piyango biletine bir göz atın isterseniz.

Açılan çantayı ve içinden çıkan her şeyi inceleyin. İncilden mesajlar olan kağıt parçasını inceleyin. Yukarıdan aşağıya şunları yazın: POST,OFFICE,BOX, NUMBER,969. Şimdi şifreli mesaja bakın. Harflerle dolu olan diyagrama bakın. Delikli kartı (grille) bu diyagramın üzerinde kullanın, elde ettiğinizi inceleyin. Bu bilmecede amacınız delikli kartı harflerin üzerinde dolaştırarak Slade'in cinayet listesindeki kişilerin isimlerinin sağ tarafta bulunmasını sağlamak. İsterseniz şu resimlere bakın, isterseniz 911 yazın, isterseniz de namusunuzla geçmeyi deneyin.





Bunu çözünce adres listenize Mill Valley Postanesi ekleniyor. Oraya gidin. Demodan sonra Law and Order Party'e gidin. Güvenlik görevlisiyle istediğiniz gibi konuşun. O gidince Slade'in evinden aldığınız uyku ilacını Masanın üzerindeki kahve makinesinin üzerinde kullanın. Sonra da gidip tuvalete saklanın. Mill Valley Postanesinden aldığınız kodlanmış mesajı inceleyin. Bunu çözmek için bir şablona ihtiyacınız var, onu da tuvaletteki 11 numaralı dolaptan alabilirsiniz. Aldığınız bu kağıdı (kredo) Coded message üzerinde kullanın ve harfleri sayarak kodu çözün, eğer bunu yapmak zor geliyorsa, mesajda şöyle yazıyor : MR SLADE PRIORITY TARGET ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSCARD PIRANHA. Kodlu mesajı tekrar inceleyip banyodan çıkın. Lobideki baygın koruma görevlisinin yanından anahtarları alın. Robert Knott'un ofisini bulun ve anahtarları ü mesajı tekrar inceleyip banyodan çıkın. Lobideki baygın koruma görevlisinin yanından anahtarları alın. Robert Knott'un ofisini bulun ve anahtarları üzerinde kullanıp kapıyı açın. Knott'un ofisine girince arkanızı dönüp kapının yanındaki alete PIRANHA yazıp alarmı durdurun. Masadaki kağıdı alın. Masanın solundaki çekmeceyi açın ve dosyayı alın. Soldaki koltuğu çekin ve altından anahtarı alın. Anahtarı inceleyip üzerindeki 17 sayısını görün. Duvardaki yılan resmini yerinden oynatın. Şimdi erkekler tuvaletine geri dönün. 17 numaralı dolabı açın ve Rolodex Card'ı alın. Knott'un ofisine geri dönün. Vid-Phone'u açın ve 69835374663'ü (MY TELEPHONE) çevirin. Daha sonra 6736737263'ü çevirin (Open Sesame). Şimdi kasaya gidin ve kodu 6736737263 olarak girip CD'yi alın. Lobiye çıkın. Knott'un ofisinin yanındaki masadan kimlik kartını alın. Kartı ön kapının üzerinde kullanıp Mystery Address'e gidin. Demodan sonra CAPRICORN'a gidin. Buradaki demodan da sonra kendinizi Knott'un saklandığı yerde buluyorsunuz.

Knott'un Evi

Sağa dönün ve akvaryuma bakın. Akvaryumun üzerindeki resmi oynatıp çiviyi alın. Mutfağa gidip lavabodaki hortuma bakın. Alttaki dolaptan çakmağı alın. Sağdaki dolabı açıp ingiliz anahtarını alın. Anahtarla hortumu musluktan sökün. Hortumla çiviyi birleştirin. Bununla akvaryumdaki metal kutuyu alın. Kutuyu inceleyip kimlik kartını alın. Yatak odasına girin. Yatağın altından şişme bebeği alın. SAVE EDİN: Şimdi evi terketmek üzere ön kapıdan çıkın. Buradaki demodan sonra olabildiğince yere yakın dolaşın. Knott'un cesedinin yanından anahtarları alın. Yatak odasındaki dolaptan elbiseleri alıp şişme bebeğe giydirin. Kulübenin kapısının yanındaki düğmeye basıp çatı penceresini açın. Mutfaktaki dolabın (fırının karşısındaki) sağ kapısını açıp ipi alın. Şömineden bir odun alın. İpi odunla kullanın. Şişme bebeği pencerede kullanın. Adamlar içeri gelmeye başlayınca odunlu ipi çatıdaki deliğe atıp kaçın.

Tex'in Ofisi

Vid-phone'a cevap verin. Eve Clements'in ofisine gidin. Konuşun. Fresno Ofise gidin. Kapının yanındaki paketi alın. Elinizdeki Plastic tag ile

Braille alphabet'i birleştirin ve inceleyin. Gideon'un evine gidin. Konuşun. Nexus'a gidin.

Greg Call'un Laboratuarı (Nexus)

Filmden sonra, ilerideki cihaza bakın ve açın. Sola dönüp masanın altındaki tabeladaki notları ve Passcard'ı alın. Notları inceleyin N216'ya dikkat edin. Sola dönüp duvarın yanından lambanın kapağını açın ve kartı alın. Laboratuarın sağ tarafına gidip bankın üzerindeki kart okuyucuyu alın. Duvardaki cam dolapların sağındaki kart okuyucuda kartı kullanın. Açılan dolaplardan N216 yazanı bulun ve içindeki ilacı alın. Masanın üzerinden şırıngayı alın ve aldığınız ilaçla birlikte kullanıp inceleyin. Daha önce çalıştıramadığınız aleti çalıştırın. Bilmeceyi çözün.



Zarfı inceleyin. Kart okuyucuyu bilgisayarın üzerinde kullanın, kartı da okuyucu üzerinde kullanın. Kod : GAMBIT. Law and Order lobisinde bulacaksınız kendinizi. Buradan tuvalete gidin. 5 nolu dolaptan broşürü alın. Lobiye geri dönün. Güvenlik masasının arkasındaki monitörlere bakın. Arkadaki resepsiyon odasına girin.

Reception Hall

Nota ayaklığını alıp inceleyin. Ayaklıkla broşürü birleştirip kapının üstündeki kamera üzerinde kullanın. Odadaki bayrağı yerinden oynatın. Masanın üzerindeki yemek çubuklarını alın. Çubukları kapının yanındaki aletin üzerinde kullanın. Kartı da aletin üzerinde kullanıp içeri girin. Yerdeki notu alın. Masadaki resmi alın. Üst çekmeceyi açıp notu alın. Duvardaki yazıya bakın. Sağdaki teybi açın. Teybin olduğu masadaki ortadaki çekmeceyi açın. Kartı oluşturun.



Dolabın üstündeki bardağın altından kağıdı alın. Resepsiyona geri dönün. Telefonla 107'yi arayın. Lobiye çıkın. Kartınızı Çıkış kapısında kullanın ve ofisinize dönün.

Tex'in Ofisi

Gelen mesajları dinleyin. Rank and File Shop'a gidin. Otomatik olarak San Toman Mansion'a gidiyorsunuz. Sağa dönüp kutuları oynatın. Arkasındaki paneli açıp düğmeye basın. Alet kutusunu açıp, çakıyı alın. Süpürgenin yanından taşı alın. SAVE EDİN. Asansöre binin. Konuşma sırası size gelince şu seçenekleri seçin :

2.1.3.2.3.1.5.2.2. Demolardan sonra Gideon'un yatak odasındayız.

Gideon'un Yatak Odası

Sehpaden tabloyu alın. Yatağın yanındaki kutuyu açın ve satranç taşlarını alın. Diğer yandaki halter çubuğunu alın. Odadaki satranç taşlarının yerlerini not edin. Ortadaki satranç tahtasına elinizdeki taşları ona göre dizin. Açılan kapıdan geçin. Bkz resim.

Galeri

Avizeye bakın. Sağdaki düğmeye basın. Geriye çıkıp her iki taraftaki merdiven başının tırabzanlarını sökün. İki tırabzanı da halter çubuğu üzerinde kullanın, uzun sopayı indirdiğiniz avize üzerinde kullanın. Sağ üst köşeye gidin. Aşağı sağa bakın. Paneli açın ve çalıştırın. Güvenlik sistemi çalışınca ALT+F'ye basın. Aşağıya atlayıp koridora girin. Düz aşağıya devam edin. Bankın üzerindeki CD'yi alın. Bir kapıya gelince açıp içeriye girin. Masanın üzerindeki dinozor kumbarasına para atın. Çıkan anahtarı alın. Sağdaki kanepeden inciil alın. Sol üstteki kitaplığı inceleyin ve açılan kısımdan haçı alın. Haçı sağ duvardaki kılıç resminin üzerinde kullanın. Kartı alın.



Hole çıkın. İlk köşeden sola dönün. İlk kapıdan girin. Masanın üzerindeki 1-8 arası numaralı bilardo toplarını alın. Küçük masanın üzerinden Yapboz'u alın. Yapboz'u birleştirin.



Hole geri çıkın. Sola dönün. Geldiğiniz kapıdaki panele, bilardo toplarının üzerindeki numaralara göre kodu girin (911 olayı da olur). İçeri girin. Bilgisayardaki CD player'ı çalıştırın. Disk 1'i içine koyun. Bilgisayarın üstünden Disk 2'yi alın, onu da koyun. Arkanızı dönüp panelin üzerinde kartı kullanın. Galeriye geri dönüp asansöre binin. Demodan sonra Alcatraz'dayız.

Alcatraz

Yatağı çekin. Duvarı inceleyin. Bilmece. Duvarda kare şeklinde bir delik açmanız lazım.



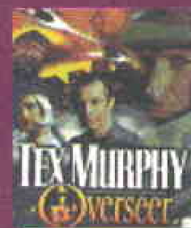
Hücrenin dışındaki rafa bakın. Deliğin yanından tuğlayı alın. Yatağın bağlı olduğu zinciri alın. Tuğlayı rafa fırlatın. Zincirle yerdeki bezi çekin. Elektrikli aletle parmaklıkları kesin. A bloğuna düşeceksiniz. Solunuzdaki hücreden dikenli teli alın. Burada robota yakalanmamak için o etraftayken hücrelere girin veya ALT+D'ye basın. A ve B bloğu arasındaki kapıyı bulun ve dikenli telle anahtarı alın. Anahtarla kapıyı açın. B bloğunda sola dönüp kapıyı açın. Soldaki sandalyeyi çekip gaz maskesini alın. Diğer kapıyı açın. Sağa dönüp kapıyı anahtarla açın. Yerdeki kartı alın. B ve C blokları arasındaki kapıyı açın. C bloğa geçin.Soldan üçüncü açık hücreden D bloğunun anahtarını alın. D bloğunun kapısını açıp girin. Kapının yanındaki paneli açıp 10 numaralı hücreyi açacak şekilde ayarlayın. 10 nolu hücreye gidip kutulardan patlayıcıları alın. Merdivenlerden zindana inin.



Zindan

Aşağı inince sağa dönün ve sağdaki kapıyı açın. Yeşil çöp kutusunu alın ve inceleyip kirli filtreyi alın. Holden aşağı devam edip ilk soldan dönün. Kapıyı açın. İçeride bir filtre çıkartma aleti var. Dışarı çıkıp bir vantilatör ve altındaki kutuyu görene kadar devam edin. Kutuya bakarken bir robot gelecek. Filtre çıkartma aletini kutunun üzerinde kullanın ve holden aşağıya YAVAŞÇA devam edin. Odadaki nöbetçiyi görünce durun. Nöbetçiye bakın ve biraz ilerinizdeki kutuyu oynatın. Aşağıya eğilip kutuların arkasından dolaşın. İkinci zincirli nesneyle aynı hizaya gelinceye kadar eğilmeye devam edin. Sonra ayağa kalkıp kutunun üzerinden tornavidayı alın. C bloğuna geri dönün. Duvardaki gaz kutusunu tornavida ile sökün. Tekrar zindana geri dönün. Patlayıcılarla gaz kutusunu birleştirin. Gaz bombasıyla filtreyi birleştirin. Filtreyi filtreleme sistemi üzerinde kullanın. Robot bombayla ve nöbetçiyle birlikte havaya uçacak. Holden aşağı gidin ve nöbetçi odasına girin. Masanın üzerinden saç fırçasını alın. Nöbetçinin kartını kullanıp ikinci kata çıkın. Gideon'un saçını DNA tarama aletine koyun. Demodan sonra kartları şu sırayla sokun :
A- QUEEN / B- DRAW / C- CASTLE /
D - GAMBIT / E - BISHOP / F - RESIGN /
G - CHECKMATE / H -KNIGHT.
Şimdi Gideon'la bir satranç maçı yapacaksınız. Kazanmak için şu hamleleri sırayla yapmanız gerekli: **Rd1 Rxe7 Qxd7 Bf5 Bd7 Bxe7**. Oturun ve uzuun bitiş demosunu seyredin.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ
ADVENTURE

Firma: Access Software
Pentium 133, 16 MB RAM, 35 MB HDD, 2 MB Ekran Kartı, 4X CD ROM



Oyun Hileleri

Aslında oyunlarda hile yapmayı hiçbirimiz sevmeyiz. Ancak oyun yüzünden çıldırma noktasına geldiğimizde başka çare kalmıyor. Siz de çaresiz kaldıysanız bu sayfaya bir gözatın.



Conquest Earth

Irkınızı seçtikten sonra Difficulty Selection ekranından büyük harflerle aşağıdakileri girerek o bölüme geçebilirsiniz:
KICKS BUTT - Bölüm 5
TRIFFIDS - Bölüm 10
JUPITER - Bölüm 15
BIG GREEN MONSTER - Bölüm 20
H G WELLS - Bölüm 25

Madspace

Klavyeden " tuşuna basın ve aşağıdaki kodları büyük harflerle girin:
GOD - Ölümsüzlük
RESTORE - Tam sağlık ve cephane
WEAPON - Tüm silahlar
CLIP - Duvarlardan geçebilme
KILL - Tüm canavarları öldürür
SCAN - Hareket dedektörü verir

Rocket Jockey

Bu kodlar oyunun Multiplayer desteklenen versiyonunda geçerlidir. Aşağıdakileri ana menüden girin:
FEZME - Fez Boy olarak yarışın
LEVELME - Tüm seviyelerde yarışma imkanı
ROCKETME - Yeni roketleri kullanma imkanı
Aşağıdakileri ise oyunda girin ve ilgili power-up verilecektir:
ANCHORME - Anchor
CLAWME - Claw
COOLME - Coolant
PROBEME - Probe

Shockwave Assault

Bu hileleri harf büyüklüğüne dikkat ederek girmeniz gereklidir. Pilotunuza 'WarOfTheWorlds' adını verdiğinizde istediğiniz görevi seçme imkanınız olur. Herhangi bir görev esnasında ise oyunu dondurup 'TakeMeToYourLeader' yazarak sınırsız kalkan enerjisi, silah ve yakıt alabilirsiniz.

TOCA: Touring Car Championship

JHAMMO - Tüm pistler
CMGARAGE - Gizli araçlar (Laguna garajı)
TANK - Kornaya basarak ateş edebilirsiniz
FLEXMOBILE - Aracınızı arkadan itişli yapar
XBOOSTME - Oyunu daha hızlandırır
CMNOHITS - Düşmanların içinden geçersiniz
CMMICRO - Yarışı kuşbakışı gösterir
CMFOLLOW - Takip kamerasını açar
CMLOGRAV - Yerçekimini düşürür
CMCOPTER - Helikopter modu

Sub Culture

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girin:
BEDLK - Ölümsüzlük
HAVEALL - Tüm görevleri açar
DIDIT - Görevi başarıyla bitirir
WONGA - Bol para verir
TONKA - Gemi gövdesini güçlendirir
REFILL - Kalkanları doldurur
MUTANT - Radyasyondan korur
BILLY - Hız kazandırır
TICK - Geiger sayacı verir



Streets of SimCity

Oyun esnasında CTRL+ALT+X tuşlarına aynı anda basarak hile ekranını açın ve hileyi yazın:
beefcake beefcake - Tüm silahlar ve cephane
lock and load - Cephaneyi doldurur
moon - Yerçekimini azaltır
earth - Yerçekimini normale getirir
jupiter - Yerçekimini artırır
mr fabulous - Ölümsüzlük verir
im back - Aracı onarır
cruise control - Otomatik pilot
sampo - 999,999 dolar verir

Fatal Racing

Aşağıdakileri ana menüden girin:
Yeni araçlar için - TINKLE LOVEBUN 2X4B523P MAYTESUICYCO
Daha güçlü araç - DR DEATH
Ölümsüzlük - SUPERMAN
Daha çok araba - FORMULA 1
Daha güçlü rakipler - DUEL
Yarışı kazanmak için - 1 WON
Kupayı kazanmak için - CUP WIN
Hileleri kapatmak için - REMOVE

[illegible]

CTRL tuşuna basarak aşağıdakileri yazın:
muchmoney - 130,000 dolar verir
allweapons - Tüm silahlar
helpme - Hızlı tamirat
aggressor - Sınırsız cephane
booster - Daha çabuk hızlanma

[illegible]

Aşağıdaki hileleri klavyeden girerken Shift ve CTRL tuşlarını basılı tutun:
BZBODY : Sınırsız kalkan enerjisi
BZFREE : Sınırsız pilot
BZRADAR : Tüm harita
BZTNT : Sınırsız cephane



Starcraft

Önce Enter tuşuna basın ve sonra da hileleri girin:
operation CWAL : Bina ve üniteler hızlı üretilir
show me the money : 10.000 kaynak
the gathering : Psionik savaşçılar için sınırsız enerji
power overwhelming : Ölümsüzlük modu
there is no cow level : Bölümü kazandırır
something for nothing : Tüm yeni teknoloji
war aint what it used to be: Savaş sisini kapatır
black sheep wall : Tüm haritayı gösterir
food for thought : Normalden fazla birim üretebilirsiniz

Die By The Sword

Oyun esnasında F1 tuşuna basılı tutarak aşağıdaki hileleri girin:
Mukor - Ölümsüzlük
Dedly - Güçlü silahlar
Golgr - Büyük karakter
Btiny - Küçük karakter
Silky - Hareketsiz düşmanlar
Lunar - Düşük yerçekimi
Peace - Tüm düşmanlar ölür

WAR INC

Önce ALT tuşuna basarak WAR yazın ve şifreleri aktif hale getirin. Sonra ALT tuşunu bırakıp aşağıdaki hileleri doğrudan klavyeden girin:
Togglefog - Savaş sisini kapatır
Viewmap - Tüm haritayı gösterir
Lockandload - Düşman dahil tüm birimleri silahlandırır
Quickbuild - Üretimi hızlandırır
Autowin - Tüm düşmanları öldürür
Rearm - Aktif birimi silahlandırır
Moremoney - Bir milyon dolar ve bin araştırma puanı verir
Combo - Yukardakileri aynı anda yapar
Veteran - Aktif birimi güçlendirir
Godmode - Ölümsüzlük verir
Loadunits - Tüm bina ve birimleri üretebilirsiniz
Wincampaign - Tüm görevleri başarıyla bitirirsiniz

MASAÜSTÜ

FRP

Fantastik Dünyalar

Geçen sayıdaki yazımızı okudunuz. Advanced Dungeons & Dragons oyununu öğrenebilmek için Oyuncunun Elkitabı ve Zindancıbaşı'nın Rehberi de var elinizde. Peki nerede bu muhteşem maceralar ve bu maceraların geçtiği gizemli dünyalar?



Çok vakti olan tecrübeli bir Zindancıbaşınız varsa, hemen onun başının etini yiyip siz oyuncular için bir dünya yaratmasını isteyebilirsiniz.

Yeni bir dünya yaratmak çok zevkli ve zevkli olduğu kadar da yorucudur. Biz bu konunun detayları bir başka yazıya bırakalım ve AD&D'nin yaratıcılarının, her düzey ve ilgi alanına sahip oyuncular için hazırladıkları dünyaları şöyle bir gezelim:

Forgotten Realms (Unutulmuş Diyarlar)

Her yeni maceracının uğraması gereken diyarlardır bunlar. Akılalmaz tehlikeler ve sonsuz hazinler Forgotten Realms'ı ziyaret edenleri beklemektedir. Bu klasik Ortaçağ fantastik dünyasında kahramanlar efsanevi yaratıklarla, hazineler ve şöhret için dövüşürler. Faerun kıtası derin bir tarihe sahiptir. İrili ufaklı pek çok devlet, değişik ırklar, zengin hazineler, araştırılmamış pek çok mahzenle sizleri bekliyor. Unutulmuş Diyarlar yeni başlayan Zindancıbaşı ve oyuncular için sınırsız bir macera kaynağı olma özelliğini korumaktadır. AD&D Dünyalarından en eskilerinden biri olan Forgotten Realms'ı konu alan pek çok hazır macera ve kaynak kitap halen piyasada bulunmaktadır.

Ravenloft: Domains of Dread (Kuzgun Yuvası: Ürkütücü Topraklar)

Vampirler, Kurtadamlar, hayaletli şatolar ve ensenizdeki tüyleri diken diken edecek her şey Ravenloft ortamında. Gotik Ortaçağ havasını her düzeydeki oyuncuya hissettirmek için tasarlanmış Kuzgun Yuvası. Ravenloft ülkeleri, gündüz oldukça sakin ve huzurlu görünseler de, gece ansızın çöktüğünde kimin gerçek dost, kimin düşman olduğu ortaya çıkacaktır. Tepedeki hayaletli şatoda dolaşan ışıkları araştırabilir ya da gizemli çingene Vistani'lerden geleceğinizi öğrenebilirsiniz. Dikkatli olun Ravenloft'un sisleri sizi her yerde bulup içine çekebilir. Sonsuza dek!

Dragonlance Saga (Ejderha Mızrağı Efsanesi)

Kitapları piyasaya çıktığı 1980'lerin başından beri milyonlarca satan, ve

yakında Arkabahçe Yayınları tarafından Türkçe piyasaya çıkacak olan, Ejder Mızrağı Efsanesi aslında bir AD&D dünyası etrafında yaratılmış bir öyküdür. İyiyle kötünün zamanın başından beri çarpıştıkları Kyrnn dünyasında, iyiliğin temsilcisi insanlar, Elfler ve cüceler, kötülüğün simgesi Ejderha Efendilerine karşı umutsuz bir savaşı sürdürmektedirler. Ta ki gerçek kahramanlar otaya çıkıp, efsanevi Ejder Mızrağını bulana dek. Şövalyeliğin, fedakarlığın ve umutsuz aşkların dünyası olan Dragonlance'de kahramanlar her zaman imkansız gözükse bile iyiliğin ve arkadaşlığın, kötülük ve zorbalığı yeneceğini kanıtlama peşindedirler.

Greyhawk Adventures (Gri Şahin Maceraları)

AD&D için yaratılan ilk dünya. Gri Şahin şehri ve etrafındaki ülkelerin yer aldığı Oerth dünyasında oyuncular, şöhret ve kahramanlık peşinde, dev ordularla savaşıp, eski çağlardan kalan yapıntıların peşinde koşarlar. Yanlış ellerde tüm dünyayı karanlığa sürükleyebilecek bu yapıntıları bulmak zor olduğu kadar kontrol etmek de zordur. Hele 3000 yaşındaki bir büyücü de sizin peşinizdeyse..

Birthright (Doğuştan Hak)

Kral olmak hoşunuza giderdi değil mi? Birthright sayesinde oyuncular atalarından kendilerine kalan birer ülkeyi yönetmektedirler. Damarlarında dolaşan kan sayesinde ülkenin dirliğinden, komşularıyla ilişkilerine, yıllık vergi toplanmasından köprü yapımına kadar her şeyle ilgilenmek zorundadır oyuncu. Peki bu gücü nasıl elde etmiştir? Binlerce yıl önce Tanrılarla insanlar, yanyana kötülüğe karşı savaştıklarında, Tanrıların gücünün bir kısmı insanlara geçer. Bu insanların soyundan gelenlerse, toprağa ve üzerinde yaşayanlar hükmetmek için doğarlar. Topraklar için çok kan dökülür, çok savaş olur. Kimse kimseye taviz vermez, çünkü bu ülkeler onlar için doğuştan bir haktır.

Planescape (Boyut Kaçışı)

Fantastik dünyalarda uç nokta. Tüm AD&D dünyalarının ötesinde ne var? Karakterler ölünce nereye giderler? Tanrıların evleri nerelerde ? Kötü büyücülerin çağırdığı iblislerin yeri yurdu yok mu ? İşte tüm bu soruların cevabı Planescape'de. Cennetler, cehennemler ve arasındaki tüm diğer boyular bir macera alanı haline geliyor bu kapıdan geçince. Tüm bu evrenlerin merkezindeyse simit şeklindeki şehir Sigil vardır. Kendine özgü keskin üsluba sahip Planescpae'de oyuncular evrenlerin varoluşundan tutun da nereye gidiyoruz sorusuna cevap aramaktadırlar. Üçler kuralı ve 12 partinin neleri temsil ettiğini öğrenmek ya da Acılar Hanımefendisi'nin bıçaklarını hissetmek için siz de boyutlara giden kapıyı aralayın.



Al Qadim (Kadim Ülke)

1001 gece masallarının AD&D dünyalarına uyarlanmışı. Pek çok Türk ve Arap masal motiflerini içeren El Kadim'de oyuncular, Padişahın Vezirlerini, Memluk savaşçılarını ve hatta sokak berberlerini canlandırırlar. Lambadan çıkan cinler, terkedilmiş kervansaraylar ve kırk gün kırk gece süren düğünler arasında oyuncular bu renkli dünyada peri masallarını gerçekleştirmeye çalışırlar.

Spelljammer (BüyüyleGazlayan)

Forgotten Realms dünyasıyla, Kyrnn dünyası arasında ne var. Uçsuz bucaksız bir boşluk. Yani Uzay. Uzayda ise gezegenden gezegene giden yelkenli gemiler. Evet gerçek yelkenli gemiler. Spelljammer ortamına alışabilmek için önce şunu kabul etmelisiniz: Uzay hakkında tüm bilinenler yanlış! Burada gemiler gezegenler arası, büyücülerin büyü güçleri ile gitmektedirler. Gemiye ne kadar çok büyü yedirirseniz o kadar hızlı gider. İster tüccar olsun, ister korsan tüm maceracıların hedefi aynıdır: Efsanevi dev Spelljammer gemisini bulmak.

Dark Sun (Kara Güneş)

Bir zamanlar yemyeşildi Athas. Ta ki Rajaat ve on iki şövalyesi ortaya çıkana kadar. Tüm uygarlığını ve doğal dengesini kaybetti bu güzel dünya savaşlarda. Şimdi kuraklık ve çöl hakim bu topraklara. İnsanlar ve diğer ırklar, şehir devletlere sığınmışlar ve Büyücü Kralların baskısı altında ezilmekteler. Köleler her gün yakıcı güneş altında rahiplerin denetiminde dev ziguratların yapımında çalışıyorlar. Tek arzuları birer yudum su. Böyle bir dünyada oyuncular, tamamen çökmekte olan bu topluma yeni bir umut ışığı vermeyi ve yeşil Athas'a geri dönmenin mümkün olacağını anlatmaya çalışmaktadırlar. Ancak Kara Güneş her gün biraz daha kurutmaktadır dünyayı.

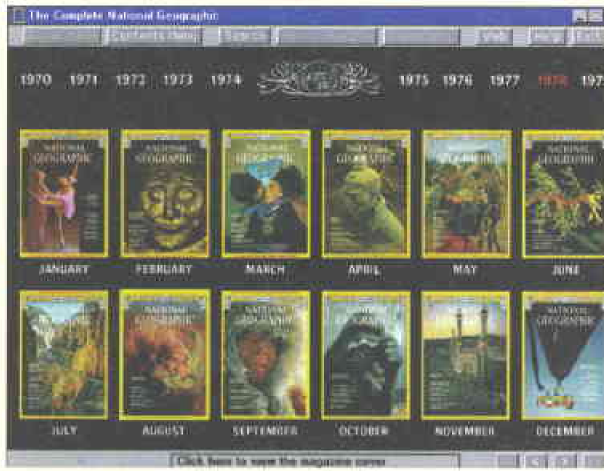
Evet, AD&D dünyalarındaki son sürat yolculuğumuzu burada noktalıyor ve bu dünyaları gelecek yazılarımızda daha sık ziyaret etmeyi umuyoruz. Bu dünyalarla ilgili kitaplara ulaşabilmek için (212) 240 40 57 numaralı telefondan TSR Türkiye distribütörü Büyük Mavi Yayıncılık'la bağlantı kurabilirsiniz.

Zindancıbaşı

Tarih Elinizin Altında

106 yıldır kendi dalında dünya lideri olan National Geographic dergisinin tüm sayıları artık ***dijital*** ortamda.

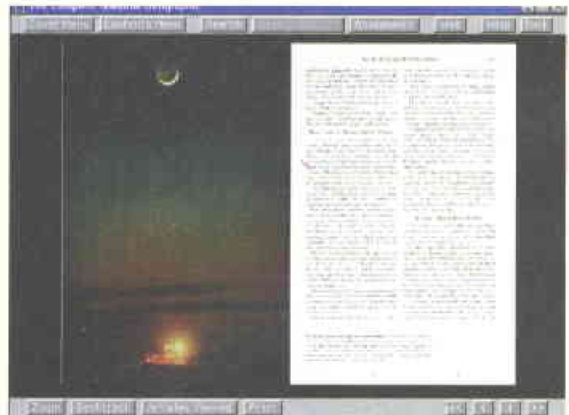
National Geographic dergisinin 106 yıllık tarihi boyunca çıkardığı tüm sayılar Mindscape tarafından elektronik ortama aktarıldı. 30 CD üzerinde yer alan tüm dergiler ay ay, sayfa sayfa taranarak CD'lere yerleştirilmiş. Bu CD'lerde Dünya coğrafyası hakkında en kapsamlı yazılara ve en güzel resimlere ulaşabilirsiniz. Seti incelerken işaret diliyle konuşmayı öğrenen inanılmaz goril "KOKO" ile ya da Etipyo'ya seyahat edip dünyanın bilinen en eski kadını Lucy ile tanışabilirsiniz. Kapsamlı yazılar ve ödül kazanmış fotoğrafların yanında zamanın klasik reklamlarının da dergiden çıkarılmamış olması ayrı bir renk katıyor. Onar yıllık bölümlere ayrılmış CD'ler 3'erli paketler halinde bulunuyor. Kurulum tamamlandıktan sonra gelen ekrandan elinizde bulunan on yıllık bölümü seçmeniz gerekli. Bu seçimi de tamamladıktan sonra gelen ekrandan istediğiniz yılı ve 12 aya ait kapaklardan birini seçtiğiniz zaman bir dergiyi incelemeye hazırsınız demektir. Kapağa tıkladığınız zaman gerçek olamayacak güzel bir dünyaya adım attınız. Belki ayaklarınız yerden kesilmeyecek ama etrafınızla ilişkiniz kesilecek gibi. Hele bir de benim gibi reklamlara karşı özel bir ilginiz varsa o devre ait (ben 1970-1980 arasındaki sayıları inceledim) reklamların ilginizi yazılardan daha fazla çekeceğine eminim.



Her yıl için o yıla ait olan kapaklardan birini tıklayarak dergiyi okumaya başlıyorsunuz

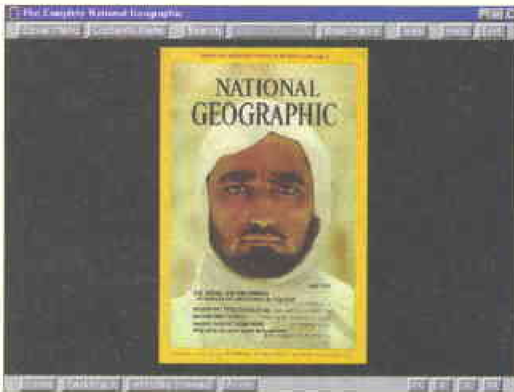
Ben bir gezginim

Dergide gezintiye başladığınız zaman ekranın sağ altında bulunan tekli okları kullanarak sayfa sayfa, ikili okları kullanarak da yaprak yaprak (yani ikişer sayfa) ilerleyebilirsiniz. Burada Zoom'layarak yazıları okunabilecek büyüklüğe getirebiliyorsunuz. Yine burada yer alan seçenekler ile incelediğiniz yazılara sonradan ulaşabiliyor ve bu sayfaları renkli yada siyah beyaz olarak basabiliyorsunuz. Burada sayfaları sağ veya sola yatırabilirsiniz. Daha sonradan dönmek üzere herhangi bir sayfayı işaretleyebilme yada arama yapabilme gibi özelliklere de sahipsiniz. Arama yaparken herhangi bir anahtar kelimeyi, belirli bir yıl aralığına göre de arayabiliyorsunuz. Kapak menüsünün yanında içeriğe ulaşabilmek için bir de konulara göre liste yer alıyor. İstenirse buradan Internet sayfasına direkt bağlantı da kurulabiliyor.


Doğrudan aradığınız bilgiyi içeren dergi sayfasına ulaşmanız da mümkün

Gezi gereksinimleri

Gezginler de artık teknolojinin nimetlerinden faydalanıyorlar. Yürümek yerine belki bir uçak belki de bir bisiklet. Ama sizin bu geziniz biraz daha farklı olacak. Nasıl mı? 486 DX-33 işlemci, Windows 95/3.1 ve ya DOS 6.1 ve üzeri işletim sistemi, Microsoft uyumlu Mouse, 8 MB Ram, 10 MB HDD alanı, VESA standart VGA, 640*480 çözünürlükte 256 renk, 2x CD-Rom ve isteğe bağlı olarak 300 dpi çözünürlüğe sahip bir yazıcı. Bu gezi fırsatından Macintosh kullananlar da mahrum bırakılmamış. 668030 33 MHz işlemci, 7.5 veya üzeri sistem yazılımı, Mouse, 10 MB HDD alanı, 640*480 çözünürlükte 256 renk, 2x CD-Rom, isteğe bağlı olarak 300 dpi çözünürlüğe sahip bir yazıcı.



Arama fonksiyonu sayesinde istediğiniz bilginin hangi dergide olduğunu belirleyebilirsiniz

Bilgi için: Aİ İLETİŞİM
Tel: (212) 231 95 97

LEARN TO SPEAK GERMAN

İngilizce biliyorsanız ve bir yabancı dil daha öğrenmek istiyorsanız, Almanca iyi bir seçenek. Ancak oldukça zor olan bu dili öğrenmek pek kolay değil. "Learn to Speak German" programı Almanca öğrenirken en büyük yardımcılarınızdan biri olmaya aday.İngilizce biliyorsanız ve bir yabancı dil daha öğrenmek istiyorsanız, Almanca iyi bir seçenek. Ancak oldukça zor olan bu dili öğrenmek pek kolay değil. "Learn to Speak German" programı Almanca öğrenirken en büyük yardımcılarınızdan biri olmaya aday.



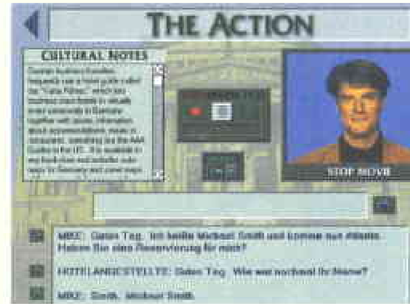
Ara birimde bulunan diyalog pencereleri ve videolar

Learn to Speak German, adından da anlaşılacağı gibi ingilizce bilenler için, Softkey lisansına sahip, PC ve Macintosh versiyonlarıyla iki CD-Rom'dan oluşan bir set.

Program, etkileşimli olarak kapsamlı öğrenim seçenekleriyle özellikle sosyal aktviteler göz önüne alındığında, oldukça etkili görsel anlatım içerisinde, yiyecek isimlerinden deyimlere kadar geniş bir arşivden oluşan bir Almanca konuşma sistemi sunuyor.

Başlangıçta, Alman kronolojik tarihiyle, program içeriğinin bulunduğu ara birime giriliyor. Bu kısımda öncelikle günlük konuşmaların geçtiği ve/veya Berlin, Hamburg gibi yerleşim merkezlerinin ve kültürel yaşam hakkında kısa tanıtımlarının bulunduğu güncel videolar yer alıyor. Programın içerisindeki kategoriler arasında dolaşmak mümkün. Bu da öğrenim aşamasındaki herhangi bir noktadan tekrar istenilen kısma dönebilme ve sonsuz tekrar yapabilme imkanı sağlıyor. Yani bölümler birbirine kullanıcının başarı oranlarıyla ilişkilendirilmiş değil.

Sözcük oyunlarının bulunduğu Games bölümünde, resim ve diyaloglarla bütünlenmiş Puzzle'lar var. Bunlardan birinde, Almanyada uçaktan inen bir kişinin sırasıyla Dolar'larını DM para birimine dönüştürebileceği bir bankaya gitmesi ve söz konusu ülkeye döviz bırakması canlandırılıyor, bunun yanısıra programla Almanca öğrenirken bir sözlüğe ihtiyacınız yok. Çünkü öğrenilen kısımlarda geçen diyaloglarda kullanılan sözcüklerin tümünü kapsayan ve her bölümle ilgili ayrı



Etkileşimli videolar vasıtasıyla konuşma metinlerini birebir izleyebilirsiniz

kavramlara yer veren bir sözlük zaten var. Üstelik bu sözlük kendi sesinizi kaydedip karşılaştırma yapma olanağı da taşıyor.

Sesinizi kaydedebilirsiniz

Karışık cümle oyunları ve videolardan sonra biraz da Almanca konuşma egzersizleri yapmak için tasarlanmış "Communication Skills" beceri bölümünde de gerek konuşmaları izleyeceğiniz, gerekse kendi sesinizi kaydedip karşılaştırabileceğiniz bir sistem mevcut.

İngilizce sözcüklerle Almanca tanımlarını görmek için "Vocabulary Drill" bölümünden seçilen sözcükleri dinlemek ve diyaloglar vasıtasıyla videolarını izlemek, porgramdan beklenilenin üstünde bir kolaylık sağlıyor.



Oyunlar ve programa gizlenmiş karışık sözcük bulmacaları öğrenme motivasyonu için oldukça etkili bir yöntem

Story kısmındaysa, cümlelere ayrılan aktüel hikayeler var. Bu bölümden dinlemek istediğiniz hikayeyi seçip onu aynı zamanda yazılı cümleler şeklinde okutabilirsiniz.

Programın en can alıcı noktalarından biri de "The Action" kısmı. Bu kategoride, Mike ve Deutscher' in birbirleriyle konuşmalarının canlı görüntüleriyle görebilir ve hatta her biri ayrı videoların birbiriyle birleşiminden oluştuğu için sadece Mike'ın bir konuşmasını, ya da sadece Deutscher'in konuşmasından bir parçayı izleyebilir ve böylece bir konuşma pratiği yapabilirsiniz.

Eğer sorununuz gramer yetersizliğiyse, yalnızca "Grammar" tuşuna tıklamanız yeterli. Almancanızın kısa bir sürede ilerlediğini görebilecek kadar hızlı bir öğrenim için etkleyici bir yöntem.

Bilgi için:
Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91

Raks'dan bir hizmet daha

TR Info CD-Rom'u ile Türkiye toprakları üzerindeki bir şirkete hangi dalda ve nerede olursa olsun ulaşabilirsiniz.

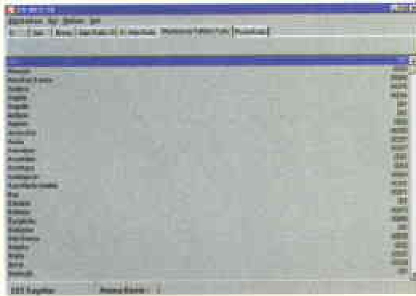
Raks tarafından piyasaya çıkarılan TR Info CD-Rom'u içersinde 100.000 ticari adres ve telefon varmış. Mış diyorum çünkü tek tek oturup saymadım. Aşağı yukarı 21 saattir uyumuyorum ve bu saatlerin yarısından fazlası gerek okulda gerekse evde bilgisayar karşısında geçti. Neyse sabah 5'de bunları konuşacak kimse olmadığı için yazma gereği duydum. Yanlış anlamayın sizi kendime yakın hissettiğim için başka bir nedeni yok. Her neyse nerede kalmıştık.



CD'de firmalara ait tanıtım resimleri de bulunuyor

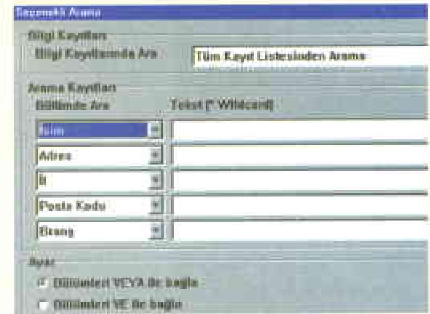
İşte TR INFO

TR Info ile Türkiye'nin her yerindeki dilediğiniz şirkete, zamana yenik düşmeden, fihrist karışıklığını ve sıkıntısını yaşamadan ulaşabilirsiniz. Bu CD-Rom içerisinde 100.000'in üzerinde ticari adres ve telefona, tüm Türkiye'nin posta kod numaralarına, 600'ün üzerinde sektör ve branşa alfabetik bilgi arama sistemi ile ulaşabilirsiniz. TR Info ile şirketinizin verimini arttırabilir ve firmalar arası iletişiminize hız kazanabilirsiniz. İl, isim ve branşlar üzerinden seçenekli arama imkanı, rehber ortamında telefon numarası, şirket hizmetleri ve faaliyetlerini arama olanağı, en güncel verilerden oluşturulmuş adres rehberi, geniş kapsamlı ve çok hızlı arama fonksiyonu, yazıcınızdan çıkış alma olanaklarını sunan bu yazılım özellikle ithalat ve ihracat ile uğraşanların ilgisini çekecek gibi.


Uluslararası telefon kodlarını gösteren listeye kolayca ulaşabilirsiniz

Kısa Bir Tura Çıkalım

Programın kullanımı çok kolay. Çalıştırıldıktan sonra ekrana gelen pencerede yedi kart bulunuyor. Bunlar İl, İsim, Branş, Alan Kodu-İl, İl-Alan Kodu, Uluslararası Telefon Kodu ve Posta Kodu kartları. İl kartından tüm illerin telefon kodlarına ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bu kart üzerinde herhangi bir isme çift tıkladığınız zaman, o ilde bulunan tüm ticari branş, adres ve telefon numaralarına ulaşabileceğiniz bir pencere açılıyor. İsim kartında ise CD-Rom üzerinde bulunan tüm firmaların alfabetik listesine ulaşabilirsiniz. Bu kart üzerinde her hangi bir isme çift tıkladığınız zaman ise firmaya ait ayrıntılı bilgiye ulaşabileceğiniz ve bu bilgileri yazdırabileceğiniz bir pencereye geçebilmeniz mümkün. Branş kartından her hangi bir isme çift tıklayarak Türkiye sınırları dahilinde o branşta hizmet veren tüm firmaların sıralı listesini elde edebilirsiniz. Bu yazılımda belki de en çok kullanacağınız komut olan "BUL" çok kullanışlı biçimde hazırlanmış. Birden fazla kritere göre arama yapabilmesi ve bu kriterleri ve/veya bağlaçları ile bağlama olanağı sağlaması göz ardı edilemeyecek bir özellik.



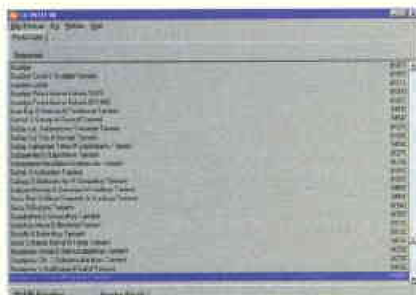
Oldukça kullanışlı olan arama fonksiyonu sayesinde istediğiniz bilgiye kolayca erişmeniz mümkün

Sistem İhtiyaçları

Aslında çok fazla bir ihtiyacı yok. 486 DX, 4 MB Ram, 4x CD-Rom, VGA grafik kartı (min. 256 renk seçenekli), MS uyumlu fare, 15 MB HDD alanı ve Windows 3.x veya Windows95/NT

K. T.

Bilgi için:
RAKS NEW MEDIA
Tel: (212) 288 69 88


Türkiye dahilindeki herhangi bir bölgenin posta kodunu kolayca öğrenebilirsiniz

Belli bir sektöre dahil olan tüm şirketleri listelemeniz mümkün

İLKÖĞRETİM 2. SINIF MATEMATİK

Bilden eğitim programları serisine 2. Sınıf Matematik ile devam ediyor. Matematik öğrenmek gerçekten de hiç bu kadar keyifli olmamıştı.

Bilden 8 yıllık ilköğretimin ders programlarını üretmeye devam ediyor. Firma bu kez karşımıza 2. Sınıf Matematik'le çıkıyor. Bilden yetkilileri ürün üzerinde zevkle çalıştıklarını belirtiyorlar. Ne de olsa söz konusu küçük çocuk olunca ona ulaşmak için çocuklaşmak gerekiyor. Bundan keyifli ne olabilir? Ancak eğitimin vazgeçilmezleri var ve bunları gözardı etmek mümkün değil. Öğrenmek büyükler için de küçükler için de zor bir iştir. Emek ister. Multimedia bir bilgisayar da kullansanız sonuçta amacınız öğrenmekse başında oturup ona zaman ayırmalı, anlatılmak istenilenleri anlamaya çalışmalısınız. Oynarken öğrenivermek belki birileri için bir yerlere kadar mümkündür,ancak ortalama bir öğrenci için okul müfredatının oyunla öğrenilmesi pek de olası değil.

Canlı ve renkli bir program

Bilden tüm bunları göz önüne alarak, eğitimin vazgeçilmezlerinden taviz vermeden ama 7-8 yaş çocuğunu sıkmadan, bilgisayarın başından kaldırmadan yada dersten vazgeçirip oyuna başlatmadan kullanacağı bir program yapmış. Program her zamanki gibi konu anlatımı ve testler bölümlerinden oluşuyor. Menüler olabildiğince basit tutulmuş. Ekran dilendiğinde hiç metin görmeden yönetilebilecek biçimde oluşturulmuş. Program canlı ve çekici renkler, hareketli imgelerle süslenmiş. Her anlatım sayfasına mutlaka ama mutlaka bir hareket (animasyon ya da simülasyon) yerleştirilmiş. Genelde animasyonları harekete geçirecek imgeler metinlerin içine eklenmişler, imgeler anlatılmak istene uygun çizimlerle oluşturulmuş.



Her test sonunda hoş bir sonuç belgesi sunuluyor



Programda her ünite için 20'şer sorudan oluşan farklı testler yeralıyor



Öğrencinin matematik öğrenirken sıkılmaması için canlı renkler ve çeşitli animasyonlar kullanılmış

Alıştırma ve çözümlü örneklere geniş ölçüde yer verilmiş. Hatta kullanıcıların kendi sorularını oluşturup çözümlerini istemeleri sağlanmış. Bu arada oyunlar da unutulmamış tabii ki. Kullanıcının hemen her fırsatta zevkle oynayacağı, oynarken de dağarcığına attığı yeni bilgileri pekiştireceği oyunlar program içine serpiştirilmiş.

Eee eğitim programı olur da, test olmadan olur mu... Programda her üniteden özenle seçilen ve 20 şer sorudan oluşan testler var. Öğrenci testin içinde dilediği gibi dolaşabiliyor. Yanıt kartını seçip, verdiği yanıtları inceleyebiliyor. Dilerse sonradan cevaplamak üzere soruyu atlayabiliyor. Test bitiminde ise değerlendirmesini alıyor. Program onu güllerle, alkışlarla kutladıktan sonra yanlış yanıtlarını ve ayrıntılı doğru çözümlerini veriyor.

Sistem ihtiyaçları

Programı kullanabilmek için 486 işlemci, 8 MB RAM, ses kartı, CD-ROM Sürücü ve Windows 95 gerekiyor.

Bilgi için:
BİLDEN BİLGİSAYAR
Tel: (212) 230 51 82
Fiyatı: 40 $

Sokaktaki İnsan ve 32. Gün

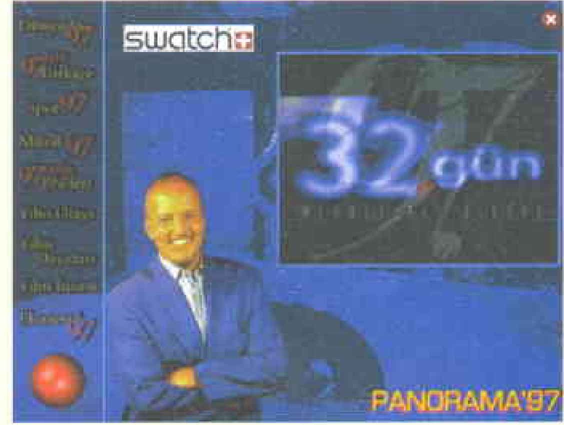
Şarap gibi yıllandıkça değer kazanan 32. Gün programı, 97 yılını arşivinize katmanız için kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor. ***İşte Panorama 97!***

Yılların savrulduğu bir yüzyılda, anlamlı günleri sayılı yaşıyoruz ve o birkaç gün sayesinde hayatın yaşamaya değer olduğunu hatırlıyor, ona anlam katıyor. Tutunuyoruz... Ve zamanı sonsuz bir hızla geride bırakırken dünü, geçmişi, ya da acısıyla tatlısıyla yaşadıklarımızın bir rüya olmadığını hatırlatacak birkaç "iz" arıyoruz. Panorama 97 CD'sinde 97 yılına ait gündemi işgal etmiş tüm olayları bulabilirsiniz. Show Multimedia'nın ilk ürünü olan bu CD-Rom bu yönüyle de ayrı bir yere sahip

İşte 97 yılı

97 yılında en fazla konuşulan olayları değişik başlıklar altında bulabilirsiniz. Dünyada 97, 97'de Türkiye, Spor 97, Müzik 97, 97'nin EN'leri, Yılın Olayı, Yılın Davaları, Yılın İnsanı ve Ekonomi 97. Her başlığa ait olaylar bir video içerisinde bir araya getirilmiş ve Can Dündar'ın anlatımıyla beraber kullanıcıya sunulmuş. Dünya'da 97 başlığı altında karşımıza ilk olarak Kıbrıs sorunu çıkıyor. Bunun haricinde Mars gezegenine yapılan geziden Lady Diana'nın ölümüne kadar görüntüler bulabilirsiniz. Ayrıca bu bölümde Başbakan Mesut Yılmaz'a ait demeçler de bulabilirsiniz. 97'de Türkiye tahmin edebileceğiniz üzere Susurluk Davası ve bir dakika karanlık eylemi ön planda. Tabii ki 97 yılından unutulmayacak en önemli olaylardan biri Fadime Şahin Olayı.

Maraba Televole! 97 yılında futbol hakkında çok konuştuk ama basketbolda Efes ile başarıya ulaştık. Ama 97 yılında insanların kafasını en fazla meşgul eden olay gerçek Televole'nin hangisi olduğu ve S***l C*n' ın Fenerbahçe sevgisi oldu. En önemli müzik olayı yıllardır Batı müziğini taklit etmeye çalışarak girdiğimiz Eurovision yarışmasında Türk ezgileri taşıyan bir parçayla 3. olmamızdı. Tabii ki bir pazarlama (!?) ürünü olan grubu, Spice Girls'ü unutmak olmaz. 97 yılının en mağduru bir suçlu, bir masum, bir suçlu, bir masum olan Sevda Demirel, en sulugöz ise Show Haber performansıyla Doğuş. Yılın olayında üç seçenek var bunlardan birini seçmek ise size bırakılmış. Sincan Olayları, MGK ve 8 Yıllık Eğitim. Yılın Davası ise 97 yılında her gün konuşulan olaylardan biri; Refah Partisinin kapatılması davası. Yılın Adamı olarak da üç kişi seçilmiş. Süleyman Demirel, Çevik Bir ve Yaşar Kemal. Ekonomi dalında ise zamlar ve enflasyon adında bir canavar, canavar uzmanı Saadettin Teksoy dahil daha kimse görüntüleyemedi, hakkında çok konuşuldu. Ayrıca bu başlık altında Geçmişteki 1 liranın bugünkü satın alma gücü, çapraz kurlar gibi 8 tane tabloya ulaşmanız mümkün.



Panorama'97 CD'si 97 yılının önemli olaylarını kapsıyor



97'ni EN'leri bölümü oldukça ilginç



97 yılında spor ve özellikle futbol dünyasında yaşananlar SPOR 97 bölümünde

Sistem İhtiyaçları

Bu CD-Rom' u kullanabilmek için gerekli minimum konfigürasyon 486 DX2-66, 8 MB Bellek, 4 MB Sanal Bellek, VGA ekran kartı, 4x CD-Rom sürücü, Ses Kartı, Mouse ve Windows 95 işletim sistemi. Bunlara ek olarak Microsoft Excel Viewer 97 ve Intel Indeo Video v5.03 Codec programlarına ihtiyacınız olacak. Ama paniğe gerek yok çünkü CD-Rom içerisinde bu programlar mevcut. Eğer videoları seyredemeyecek ve ya tabloları göremeyecek olursanız bu programları kurmanız gerekecek.

K.T.

Bilgi için:
SHOW MULTIMEDIA
Tel: (212) 284 84 36

SideWinder FF Pro

Oyunlarda Farklı Bir Boyuta Adım Atacaksınız



Microsoft deyince genelde akla hemen Windows 95 işletim sistemi gelir, ancak firmanın tek ilgi alanı bu değil. İşletim sistemleri, oyunlar ve daha pek çok yazılımın yanı sıra Microsoft lisansı altında satışa sunulan bir dizi oyun kumanda sistemi de mevcut, bunları SideWinder ismiyle üreten firma aynı zamanda bunlar için gereken sürücülerin yazılımlarını da hazırlıyor. Bu yazılımları Windows 95 ile tam uyumlu olarak üreten firma, oyun portuna bağlanan cihazların DirectX programının bir parçası olan DirectInput sayesinde sorunsuz bir biçimde oyunlarla iletişim kurarak yüksek performans vermesini sağlamış. Elimize ulaşan son SideWinder ürünü ise piyasada Force Feedback Pro adıyla bulacağınız gelişmiş bir analog joystick, ancak bunun diğer analog benzerlerinden çok önemli bir farkı var, o da isminden de anlaşılacağı gibi Force Feedback özelliğine sahip olması. Peki nedir Force Feedback, kısaca buna tepki veren joystick diyebiliriz. Eğer oynadığınız oyun bu türden cihazları destekliyorsa o zaman siz ya da cihazın kendi yazılımı tarafından oyun ve joystick birbirlerine tanıtılacaklar, sonuçta joystick oyunda yapılan hareketlere uygun olarak size farklı tepkiler vermeye başlayacaktır. FF Pro ile birkaç oyun oynayarak test ettik, AirWarrior 3 bir uçuş simülasyonuydu ve cihazı basitçe bizim tanıtmamız gerekti, ancak doğrusu oyun esnasında bu kadar büyük bir fark yapacağını tahmin etmemiştik. Uçakla yapılan her manevrada, uçağın verdiği tepkiler cihaz tarafından bize doğrudan iletildi ve sonuçta ortaya rakipsiz bir oyun performansı çıktı. Ultimate Race Pro araba yarışı ise cihazı doğrudan kendi tanıdı, yarış esnasında aracın direksiyonu tarafından verilen bütün tepkiler aynen oyuncuya yansıtıldığı için sonuç yine çok zevkli bir oyun oldu. Peki cihaz bunu nasıl yapıyor, basitçe açıklamak gerekirse bu optik okuyucuları ve bir servo motoru bulunan analog bir joystick. Windows 95 altında yazılımını kurarak hazır hale getiriyorsuñuz, test ve kalibrasyon işlemlerini otomatik olarak yaptığından herhangi bir çaba gerektirmiyor. Bilgisayarınızın joystick portuna ve kendi adaptörü ile de prize bağlanan cihaz kesinlikle sessiz ve sorunsuz çalışıyor. Üstelik optik sensörleri sayesinde ayarı bozulmuyor ve uzun vadede oynar parçalarında herhangi bir aşınma olası değil. Bunun dışında üzerinde kendi gaz kolu bulunan cihaz aynı zamanda ekseni etrafında oynayan kumanda kolu ile bir çift yön pedalının işini de rahatça görüyor. Kısacası her oyunda rahatlıkla kullanılabilecek ve oyun zevkinizi ikiye katlayacak tam bir oyun istasyonu istiyorsanız şiddetle tavsiye olunur, laf aramızda ben bir tane almak için para biriktirmeye başladım bile.

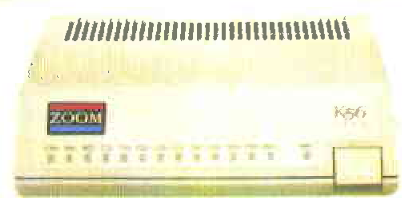
M. Berker Güngör

Bilgi için: TÜRKİYE Microsoft
Tel: (212) 258 59 98

Zoom 56Kx Fax/Modem Kartı

Tam 7 yıl Garantili Modem

Esasen şu yadsınamaz bir gerçek ki, ne denli güçlü bir modeminiz olursa olsun, Internet servis sağlayıcınız ve kullanılan telefon hatları yeterince iyi değilse hızlı bir bağlantı kurmayı unutabilirsiniz. Bununla beraber piyasada 33.600 diye satılan pek çok ucuz modemin de size kabarık telefon faturaları ve gerilmiş sinirler kazandırması kaçınılmazdır. Bu yüzden modem alırken fiyattan önce niteliğe dikkat etmek size uzun vadede büyük fayda sağlayacaktır. Bu açıdan Zoom oldukça iddialı sayılabilir, çünkü 56Kx modeli External modemleri için tam yedi yıl garanti veriyorlar. O zamana dek ortada modem bile kalmaz ama zaten genelde bu tür bir garanti daha çok ürüne duyulan güvenin göstergesi olarak verilir. Oldukça fonksiyonel ve basit bir yapısı olan modemin saniyede 56 kilobit bilgi transferi kapasitesi var, ancak bunun için özellikle servis sağlayıcıların Rockwell & Lucent Technologies standartlarını destekliyor olması gerekli. Bunun olmadığı yerlerde yine en az 33.600 bağlantı sağlama imkanınız var. Fax çekme hızı ise 14.400 bps olarak belirlenmiş, ayrıca modem Full-Duplex Voice özelliği ile karşılıklı telefon görüşmelerini de destekliyor.



Bilgi için: TELEKOM
Tel: (212) 220 83 26
Fiyatı:167 $

Aztech 3D Galaxy Ekran Kartı

Temel Grafik İhtiyaçlarınızı Karşılayabilir



Son zamanlarda piyasaya çıkan pek çok ekran kartı 3D grafikleri desteklediği iddiasıyla satışa sunuluyor, bir yere kadar bu doğru denebilir. Eğer ekran kartı DirectX yazılımının bir parçası olan Direct3D ile tam uyumlu ise, o zaman 3Dfx, PowerVr ya da Rendition gibi özel Chipset'leri olmadan da üç boyutlu grafik hızlandırma yapabilir. Ancak bu tür grafik hızlandırma için bilgisayarın ana işlemcisi ve hafızasının da güçlü olması gerekir, çünkü işin büyük kısmı yine onların üzerine biner. Ayrıca hemen belirtelim ki bu tip kartlar asla yukarıda adı geçen işlemcilere sahip ekran kartlarının yeteneklerine sahip olamazlar, dolayısıyla alınan performans da buna uygun olacaktır. Aztech 3D Galaxy işte bu türden bir ekran kartı, tek başına temel grafik ihtiyaçlarınızı karşılamak ve biraz da 3D hızlandırma yapmak amacıyla üretilmiş, fakat asla bir Diamond Monster ile yarışması mümkün değil. Buna rağmen MPEG film dosyalarını görüntüleyebiliyor, 2D ve 3D grafikleri yeterli bir performansla işleyebiliyor, tabii çok fazla bir şey istemediğiniz sürece. Ayrıca ses kartınıza da özel efektler konusunda bir miktar destek sağlayabiliyor. Windows 95 ile tam uyumlu olan ve 2 MB hafızaya sahip olan ekran kartı, beraberinde bir adet Game pad ile geliyor. Genel grafik ihtiyaçlarınızı karşılayacak bir ekran kartı olarak fena sayılmaz, ama mucize beklemeyin.

Bilgi için:
ALBİM BİLGİ İŞLEM
Tel: (216) 349 89 70

Diamond Monster 3D/2

Sonunda Piyasaya Çıktı

İşte size gerçek anlamda bir 3D hızlandırıcı grafik kartı, üzerinde Voodoo 2 tabir edilen Chipset'i ve 8 MB RAM bulunan Monster 2 tam anlamıyla bir grafik canavarı. Üzerinde 3Dfx kodlu işlemcilerden iki adet bulunuyor, bu işlemcilerden bir tanesi polygon çizimlerini üstlenirken, diğeri



de polygonların üzerine kaplanacak yüzeylerin hesaplanmasıyla ilgileniyor. Kartın hafıza modülleri ise günümüzde kullanılan monitörlerin hızını bile aşıyor, bu modüller 100 Mhz hızındalar ve erişim süreleri de 25 ns. Kart sadece grafiklerin daha yumuşak ve gerçekçi olmasını sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda pek çok görüntü efekti için gerekli olan ışık kaynağı hesaplamalarını da yapıyor, 3D olduğunu iddia eden pek çok başka kart için ise aynı şeyi söylemek mümkün değil. Eğer 8 MB RAM bana yetmez diyorsanız, kartın üzerinde 4 MB daha takılabilecek boş yer mevcut. Bu kart tek başına çalışmıyor, standart ekran kartınızın yanına eklenerek kullanılıyor, yani normal bir grafik kartına yine ihtiyacınız olacak. Monster 2 hali hazırda piyasada bulunan ilk Monster'dan yaklaşık beş kat daha hızlı çalışıyor, fakat henüz ille de Voodoo 2 isterim diye tutturan bir oyun yok piyasada. Tahminen uzun bir süre de bu denli karmaşık grafiklere sahip bir oyun çıkmayacak, çünkü daha normal Monster'ın sınırları bile zorlanamamış durumda. Eğer para sorununuz yoksa ve zaten güçlü bir sisteminiz varsa Monster 2 kesinlikle kaçmaz, fakat normal Monster bile bir hayli güçlü ve artık fiyatlarda bir miktar düşme olması mümkündür, tabii seçim yine de sizlere kalmış.

Bilgi için:
KARMA
Tel: (212) 233 30 30

Game Pad Adaptörü

6 Kişilik Sega Saturn



Eğer Sega Saturn oyun konsolunuza ikiden fazla Game Pad takmak istiyorsanız işte edinmeniz gereken adaptör bu. Bu adaptörün fişini doğrudan konsolunuzun önündeki iki numaralı porta takarak fazladan altı pad daha bağlama imkanını elde ediyorsunuz. Fakat eğer amacınız altıdan da fazla Pad eklemekse o zaman bu adaptörlerden iki tanesine ihtiyacınız olacak demektir. Her adaptörü bir porta bağlamak suretiyle toplamda oniki kişiye kadar oynama imkanı veren bir konsol oluşturmak mümkün oluyor, ancak tabii o miktarda Game Pad gerektiğini de unutmamalısınız.

Bilgi için:
ARAL İthalat Ltd. Şti.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı: 60$



NASCAR 98

Gentlemen, start your engines

Nascar yarışlarında sadece hızlı araba kullanmak ve durmadan sağa sola dönmekten çok daha fazlası olduğu bir gerçek. Peki nedir acaba bu sporu kısa sayılabilecek bir zaman dilimi içerisinde ülkemizin olmasa bile, özellikle Amerikanın en çok ilgi çeken aktivitelerden biri yapan ve binlerce yarış severin Nascar sürücülerine adeta tapar hale gelmesine sebep olan? Bu yarışların, yarışçıları bizlerden daha farklı bir yaşam tarzına sürüklediği kesin. İşte bu yüzden oyunun hazırlayıcısı EA Sports da en büyük amacını bu yaşam tarzını bizlere en iyi şekilde sunabilmek olarak açıklıyor.

Nascar 98, oyunseverleri Amerikan bayraklarıyla süslenmiş, bazı yarışların en heyecanlı dakikaları ve ilginç kaza görüntüleriyle dolu ufak bir demoyla karşılıyor. Ana menüdeki Driver Info seçeneği 24 gerçek Nascar sürücüsü hakkında doğum tarihleri, gerçek arabaları ve başarılarıyla ilgili pek çok bilgi içeriyor. Arabalardan birini seçmeniz onu orjinal sürücüsünün adı altında kullanmayı kabullenmeniz anlamına geliyor.

Arabalar yerlerini aldıklarında

Oyun size 17 ayrı yol sunuyor. Bunların 11'i gerçek yarış pistlerinden bire bir kopya edilmiş. Yarışların uzunluğu konusundaki ayarlar sayesinde tur sayısını 9'dan 328'e kadar çıkarmanız mümkün. Tek kişilik oyun seçeneği ile 23 farklı rakibe karşı mücadele etmeniz isteniyor. Konsolunuza takılı ikinci bir kontrol cihazının varlığıyla aktif hale gelen iki kişilik oyun seçeneğinde bilgisayar kontrolündeki yarışçı sayısı 6'ya iniyor. Bu modda ekran ikiye bölünse bile grafiklerde herhangi bir yavaşlama görülmüyor.



Gerçek Nascar yarışlarına uygun olarak zaman zaman yola yardımcı araçlar giriyor. Bir araba işlemez hale geldiğinde sarı bayrak kalkıyor ve tehlike yok oluncaya dek arabalar otomatik pilotun kontrolünde yola devam ediyor.

Tabi ki Nascar 98 oynadığınız süre-ce ihtiyacınız olan sadece gaz pedalıyla ilgilenmek değil. Aracınızı, ondan en iyi performansı elde edecek şekilde tanımak, uzun kısa her yarış için ayrı ayrı ayarlamalar yapmak başarıda temel şart. Bu ayarlamalar PC'deki Nascar serisine oranla daha sığ kalmış olsa bile en azından tekerlek basıncı, ağırlık dağılımı, spoiler ve vites ayarları ile ilgili seçenekler yeterli düzeyde. Benzin seviyesi gibi diğer basit değişikliklerin yapılamıyor olmasının sebebi konsol oyunlarının çoğunda olduğu gibi Arcade havasını hakim kılmak.

Motorlar hep birlikte gürlemeye başladığında

Grafiklere gelince. Maalesef oyunun texture kaplamalarında Sega'nın düşük çözünürlüğü kullanılmış ve bu da piksellerin ayırt edilebilir bir hal almasına yol açmış. Ama Ea Sports'un, karşımıza Sega Rally ve Sega Touring Car kadar gelişmiş grafiklere sahip bir oyunla çıkamamış olması bile oyundan müthiş bir zevk almamızı engelleyemeyecektir. Çünkü Nascar 98 toprakta ve asfaltta oluşan kalıcı tekerlek izlerine, kazalar sonucunda ters dönen araçlara, uçuşan kaporta parçaları ve tekerleklere kadar pek çok ayrıntı içeriyor. Müziklerin ise biraz acayip olduğunu ve herkesin beğenebileceği türde olmadığını söylemek gerekiyor.

Ea Sports'un hünerli ellerinin oyuna kattığı ayarlanabilir yapay zeka sayesinde rakiplerinizin onları geçmeye kalktığınızda kek kek etraflarına bakınmamaları sevindirici.

Oyunda arabanızı pite soktuktan sonra tam olarak nerede duracağını ayarlamak için sıkıcı bir uğraş vermeniz gerekmiyor. Tekerlek değiştirme, benzin koyma, spoiler ayarları yapma amacıyla yan yola saptığınızda otomatik pilot devreye giriyor ve arabanın durması gereken yeri ayarlıyor. Ana menüdeki Breakdown seçeneği açık olduğunda arabanın limitlerini zorlamanız motorun patlamasına yol açacaktır. Wedge'in arttırılması ise



kontrolü sıkılaştır. Azaltmanız halinde arabanın arkası virajlarda çok kolay savrulur.

Ve egzoz dumanı havayı kapladığında

Düşük grafik çözünürlüğü yüzünden EA Sports'un oyunu çıkarmakta bu kez biraz aceleci davrandığını söyleyebiliriz. Ama ne olursa olsun yarış oyunlarında en önemli noktalardan biri olan hız duygusunu Nascar size yeterince tattıracaktır. Onun yüksek çözünürlükteki rakiplerine karşı en önemli avantajlarından birini de onlardan daha çok yol ve detay içeriyor olması sağlıyor.

Ozan Ali Dönmez

SEGA SATURN TOP10 LİSTESİ

1. FIFA 98
2. Winter Heat
3. NBA Live 98
4. Croc: Legend Of The Gobbos
5. Steep Slope Sliders
6. Quake
7. Virtua Cup 2 With Gun
8. Fighters Megamix
9. Die Hart Trilogy
10. Manx TT

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 28 73
Firma: Electronic Arts
Sega Saturn







Sıcak Asfalt

Voaaahhhh, ne geceydi be, sabaha kadar televizyonun başından kalkmadan araba yarıştırmak bayağı iyi oluyormuş ha. İnsan sabah oldu mu kendini daha bir deli hissediyor.

- Heee, sayende biz de gürültüden dirhem uyku uyuyamadık! Manyak mısın diycem ama sorması bile salakça geliyor. Olm neden sende her normal insan gibi uyumayı ya da çıkıp biraz hava almayı denemiyosun? Belki sana biraz akıl bulaştıracak bi kıza bile rastlarsın!

- Aha, sen miydin benim gerzek bilinçaltım, bak sana bi tavsiye, Sinan ya da Çağdaş gibi konuşmaya başlarsan kafanı kırarım. Bunca seneden sonra hala öğrenemedin mi be yavrum, kadınlar sadece insanın başını belaya sokar!

- Herhalde manyak gibi motora binmekten daha fazla değil, neyse beni geren bi durum yok ortada, kendin bilin! Bu arada rica edecem şu sesi biraz kıs, zaten sabaha kadar araba motoru sesi dinlemekten kafam şişti. Sahi, sen ne oynadın lan öyle bütün gece?

- Heh heh heee, Need For Speed 3, yaaa!

- Hü? Ne zaman çıktı lan o, niye hiç haberim olmadı?

- Eeeee, işte yazarlığın faydaları olm, oyun daha piyasada yok ama firmadan bir hanımefendi getirip elleriyle takdim etti, elleri dert görmesin! Bu Playstation versiyonu, ama yetkili hanımefendi oyunun hem PC, hem de PSX versiyonunun 20 Mayıs tarihinde piyasada olacağını söyledi. Tabii PC versiyonu ne sistem istiyor pek bilgim yok ama bunun grafiklerine bakılırsa 486'dan çok daha fazla bişey lazım olacak herhal.

- Vay canına sayın seyirciler, eeee peki oyun ne ayak, iyi mi bari?

- Valla bayağı ilginçlikler katmışlar, şahsen ilk ikisinden daha iyi olmuş gibime geldi. Tabii şimdi araba manyakları için lafı bile olmaz, kesin koşularak gidilecek, hatta toz dumana katılacak ve mutlaka edinilecek! Bu lafa da bayılıyorum ha, 'edinilecek', hıh hıh yüksek sesle söyle bak çok komik oluyo! Hu hahahahahaaa!



Sıcak Takip

- Baba kopup gitme seansın bittiyse bi zahmet şu olayı bi irdeler misin!

- İrdelemek? Nı hahahahaaa!

- Bak, anlatıyo musun, yoksa gidip o psikopat bakkalı çaarıim mı?

- Psikopat bakkal? Vohahahahaaa! Hüh hüh hüüüü, dur lan anlatıyom, yeter ki daha fazla laf söyleme! Bak şimdi normal olarak oyunda bissürü araba var, tabii kuş serisi diil, böööle manyak dolar tutarı spor makineler felan. Bunlarla çok acaip uzun ve zor pistlerde yarış yapıyosun, gece gidiyon, yağmurda yarışıyon felan, ama bu sefer ikincisinden felan bayaaa üstün olmuş. Birincisi pistler hem uzun, hem de çizimleri felan bir hayli gerçekçi, yani bi ara gerçek yolda gidiyomuşum hissine kapıldım. Tabii bazı pistler ve arabalar başta kilitli, bunlara erişmek için turnuvada sıralamaya girmen felan lazım, ama herhalde vardır bi hilesi, aramak lazım.

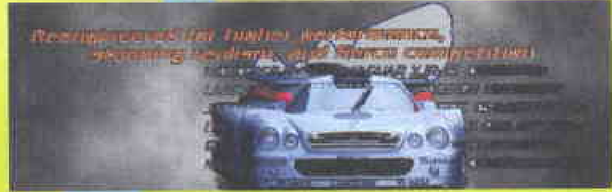
- Peki şey nasıl, araba kokpitleri, menüler felan, ha?

- Çok kıl bi konuya değindin, arabaların kabinlerini çizmemişler, olayı sadece dışarıdan görüyon, menülerse bana biraz karışık geldi gibi. Ama oyuna öyle bi şey eklemişler kiii, işte sırf o özellik için oynanır yani!

- Ne acaba, insanı kıl etmeden söölesene şunu be!

- Polis olm, polis! Oyuna sıcak takip diye bi yarış tipi eklemişler ölürsün! Sen sürat yapıp yarışı tamamlamaya çalışırken herifler de seni yakalayıp canına okumaya uğraşıyolar! Peşine takılıyolar, saklandıkları yerden çıkıp önünü kesmeye çalışıyolar, tam polisiye film yani! Seni durdurmak için aklına ne gelirse yapıyolar.

- Eeee, yakalanınca oyun bitiyo mu yani? Neresi zevkli anlamadım?



- Yakalayınca ceza kesip uyarıyolar, dört hakkın var, beşincide kodesi boyluyon! Ama heriflerin takibini görücen, hem sıkıştırıyolar hem de boyuna megafonla ihtar ediyolar. Bi defa tam dur ihtarında bulunurken herifleri karşıdan gelen kamyonun altına ittim, çığlık ata ata takla attılar! Üstelik heriflerin arabaları hem çok güçlü, hem de yarıştığın piste göre araç modelleri ve taktikleri felan değişiyo, süper zevkli beee! Oyundan manyak bir Road Rash tadı aldım, keşke gerisini boşverip tüm olayı bu yasadışı yarış ve takip hikayesi üzerine kursalarmış, ama böyle de fena diil. Sevdim yani bu oyunu! Üstelik grafikler de bayağı iyi olmuş yani, eh arabaları azıcık modifiye de edebiliyon, daha ne olsun lan! İşte sana mis gibi oyun, 4,5 yıldız alır yani. Neyse, sen de bi zahmet ufaktan yürü, daha bi sürü işim var. Ayrıca motorun anahtarını da sehpanın üzerine bırakıver, şimdi kalkıp seni dövecek halim yok, görmedim sanma yani! Başımın belaları sizi!

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
SONY Playstation

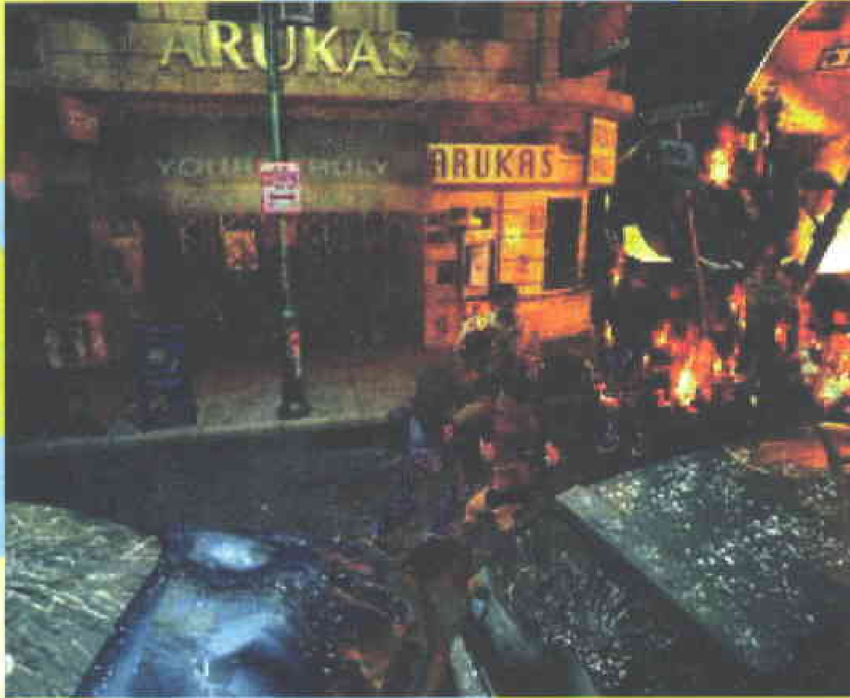




RESIDENT EVIL 2

Siz Kendinize Zombi mi Diyorsunuz?

Resident Evil 2, 1998'in ilk büyük bombası olarak tepemize düştü. Ama ne bomba! Oyun dünyasının devlerinden, atari salonlarının kralı Capcom bu kez gerçekten de video oyunundan öte bir şey, interaktif ve sinematik bir şölen yaratmış. Ama film seyretmiyorsunuz, filmin içinde yaşıyorsunuz. Daha doğrusu... ölüyorsunuz! Resident Evil 2, bizi birinci oyunun kaldığı yerden bir kaç ay sonrasına, orijinal oyunda sadece bir düzine adamı zombiye çeviren yokedici virüsün pençesinde kıvranan, tamamı zombileşmiş Raccoon City'ye götürüyor. İşteki ilk günü olan acemi polis Leon Kennedy ve ilk oyundaki kahramanın kızkardeşi Claire Redfield'e yardım etmek ve onlarla birlikte şehirde sağ kalmış bir avuç insanı kurtarmak bize düşüyor.



Oyunun oynanış şekli birincisinden beri değişmemiş: İki karakterden birini alarak sırları çözmek ve yaratıkları vurmak durumundasınız. Orijinal Resident Evil'da da iki ayrı karakter vardı ama aralarındaki farklar pek belirgin değildi. Biri ötekinden daha fazla eşya taşıyabilirken, diğerini oynatması daha kolaydı ve ikisinin de kendi ayrı senaryoları vardı. Resident Evil 2'de iki kahramanın arasındaki farklar daha da enteresan kılınmış. Örneğin Claire oyuna bir maymuncukla başlarken, Leon bir el feneriyle start alıyor ve sırf bu bile oyundaki bulmacaların çözüm sırasını ve şeklini değiştiriyor. Ayrıca ikisi de kendi maceraları süresince değişik silahlar ele geçiriyorlar. Claire'in bulduğu el bombası fırlatan tüfeğin yerine Leon'un en iyi silahı bir çifte oluyor. Ayrıca, ikisi de oyun boyunca değişik bir dizi karakterle karşılaşıyorlar ve doğal olarak öykülerinin gelişimi birbirine benzemiyor. Claire ve Leon arasındaki bu ustaca planlanmış farklılıklar ikisinin öyküsünü tamamen birbirinden ayrı kılmasa bile, diğerinin başına ne geldiğini merak edip onunla da oynamanızı sağlayacak kadar enteresan bir şekilde tasarlanmış.

Oyun Uzun, Hayat Kısa

Bütün bunlardan daha enteresan ve daha vahim olmak üzere, oyunu bir karakterle bitirdiğimizde diğer karakter için alternatif bir senaryoyu açmış oluyoruz. Sizin anlayacağını öldürmemiz gereken zombi sayısı artıyor. Şaka bir yana, örneğin Claire ile oyunu bitirince, Leon için hazırlanmış alternatif bir senaryoyu da serbest bırakıyoruz. Ve iki karakter de Roccoon City boyunca bir çok yerden aynı anda geçmek zorunda olduğundan, ilk senaryoda yaptığınız en ufak yaramazlık dahi diğer karakterin ikinci senaryosunu etkiliyor. Buna da örnek verelim: Eğer makineli tüfeği Leon alırsa ve daha sonra aynı yere Claire ile gidersek silahın orada olmadığını hayretler içinde göreceğiz. Konsept süper olsa da hiç bir tekrar, ilk bitirişiniz kadar zevkli olmayacak, bunu da bir yerlere not edin bakalım.

Resident Evil 2'yi bu kadar harika yapan şey aslında çok basit: Orijinal oyunda insanların sevdiği ne varsa, Capcom kat be kat fazlasını yeni oyunun içine doldurmuş. Silahlar, cephane, canavarlar ve hepsinden önemlisi çok çok çok fazla defa gerçekten korkacağınız, dahice planlanmış karşılaşmalar. Eğer ilk oyunu oynadıysanız, bir zombiyle ilk karşılaşmanızda nasıl soluksuz kaldığınızı hatırlamamanıza imkan yok. Peki oyun sonu canavarından korkup adeta kaçacak yer aradığınız o ilk karşılaşma anını? Bu tip korkunç anlar Resident Evil 2'de oldukça sıklaştırılmış ve etkisi de gerçekten harikulade olmuş! Sizi nasıl mı korkutuyor? Meşhur klasik korku filmlerinde olduğu gibi: Jaws'ınki gibi düşük perde bir müzik ile aya karşı bir köpeğin uluması gibi ses efektlerini (ya uluyan yaratık hemen yan odadaysa?) takiben birden yüksek volümde adeta çığlık atan bir melodinin başlaması ve duvarı delip

boğazınıza yapışan bir zombinin kolu gibi kombinasyonlar. Gerçekten de bu oyunu, yalnız yaşadığım evimde geceleri oynuyorum ve bir keresinde müzik setinden çıkan sesler banyodaki çamaşır makinesinden gelen tıkırtılarla birlikte beni korkudan delirmenin eşiğine getirdi. Çoğu kez, geç saatlerde sinirlerim bozulmuş olarak boyluyorum yatağı.



Dök Dök Ye

Tabii ki Resident Evil 2 tüm alışılmış garnitürlerle birlikte geliyor: 3 boyutlu render edilmiş arkap-



lanlar, yine üç boyutlu poligonal karakterler. Görsel olarak hala ilk Resident Evil'ın havasını taşısa da inanılmaz derecede geliştirilmiş grafikler ve karakter animasyonlarını ayakta alkışlamak gerekiyor. Örnek verelim: Kahramanlarımız, zombiler ve diğer yaratıkların hepsi, hareket ederken başlarını çevirip yakınlarındaki canlıya bakmalarını sağlayan "head tracking - kafa izleme" yöntemi ile artık gerçekmiş gibi. Bir başka yenilik de oynattığımız karakterin sağlık durumunu artık yürüyüş şeklinden anlayabiliyor olmamız. Müdavimleri ilk oyunda sürekli Status Check yapmamızı gerektiren ızdırabı hatırlayacaklar.

Bütün bunlar Resident Evil 2'nin kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Hala geliştirilebilecek bir kaç nokta varmış gibi geliyor bana. İnsana bazı bulmacalar başka türlü hazırlansa daha mantıklı olurmuş dedirtmiyor değil, doğrusu: Polis merkezinde 3 tane taştan heykelin durduğu, ağırlığa karşı hassas zemine sahip bir oda düşünün. Heykeller uygun zeminlere yerleştirilince bir tanesinin elinde tuttuğu yakut yere düşüyor ve onu alabiliyoruz. Hadi canım, kendinize gelin ve buranın bir karakol olduğunu hatırlayın! Eksilerden söz ederken, acı verici "inventory" sistemini de unutmamak gerekiyor. Bu sistem ilk oyundakiyle tamamen aynı. Aynı anda sadece 8 tane eşya taşıyabiliyorsunuz. Bu yüzden eşya kullanımını oyunun orasına burasına dağılmış "sihirli" sandıkları kullanarak duruma göre ayarlıyorsunuz. Her ne hikmetse bu sandıklardan birinin içindeki eşyalar başka bir yerdeki sandığın da içinden alınabiliyor. Resident Evil 2'nin tasarımcıları gerçekçilik konusunda gösterdikleri titizliği bu konuda göstermemişler besbelli. Yoksa elimizdeki bir eşyayı herhangi bir yere bırakıp sonra geri dönüp alabilmemiz gerekirdi. Bir de her eşyanın ağırlığının diğerinden farklı olduğunu konusu es geçilmiş. Bir anahtar da, bir roketatar da aynı sayıda slot harcıyor.

Gidin Alın

Sadede gelirsek, bütün bunlar Resident Evil 2'nin çoook uzun yıllar aşılamayacak bir başyapıt olduğu gerçeğini hala gölgeleyemiyor. Kendine özgü kamera açıları, senaryoları, grafikleri, ses efektleri ve müziği ile Resident Evil 2 video oyun endüstrisinden ziyade Hollywood'dan çıkmış gibi görünüyor ve kendinden önce yapılmış tüm oyunları ezip geçiyor. Gerçekten de



Capcom, tıpkı bize Final Fantasy 7'yi sunan SquareSoft gibi son yılların en büyük oyun tasarımcılarından biri olduğunu kanıtlamış oluyor. Playstation şimdiden, bir zamanların C64'ü, Amiga'sı gibi kült olduysa bunda Resident Evil 2 gibi oyunların kuşkusuz büyük payı var. Gidin alın.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

FİRMA: Capcom
1 Oyuncu, Memory Card (1 blok), Analog Joystick





Micro Machines V3

Mazi Gönlümde Yaradır

Codemasters ismini, bizim gibi 80'lerin bilgisayar oyun çılgınlığını ve Atari'nin "Şimdi Sokaklar Bomboş" sloganından sonra memleketi işgal eden dönemin teknoloji harikası 8 bit'lik bilgisayarlarını yaşamış olanlar mutlaka hatırlayacaklar. O zamanların İngiltere'sinde bir malikanede üslenmiş küçük bir aile şirketi olan Codemasters önce C64, Sinclaire, Amstrad sonra da Amiga ve Atari ST için düşük bütçeli ama olabildiğine şirin oyunlar çıkartıyordu. Herkesin favorisi yumurta Dizzy serisini hatırladınız mı? Adamlar bir ara 8 bit makineler için CD-ROM bile çıkarmışlardı. Nasıl olur demeyin, şöyle oluyor: Kendi oyunlarından 30 tanesini özel formattaki bir CD'ye basıyorlar. Paketin yanında gelen bir arakablo, makinanızı joystick portundan evdeki herhangi bir müzik setine ya da CD Player'a bağlıyor. Ve mucize gerçekleşiyor, küçük bir yazılım sayesinde C64, Spectrum ya da Amstrad'ınızla koca bir CD'nin içinden istediğiniz oyunu ışık hızında yüklüyorsunuz. Geçtiğimiz günlerde TV ekranında dev gibi bir Codemasters logosunun 3 boyutlu bir canlandırmasını izlediğimde beni oturduğum yerden zıplatan bu anılardı işte. Masters, artık büyümüş kocaman oyunlar yapıyordu, hem de son yılların en esaslı oyun makinası Playstation için.





Micro Machines V3 (MMV3) aslında kocaman bir oyun ama küçücük arabaların yarıştığı küçük, şirin bir dünyada geçiyor. Bu dünya aslında bizim yaşadığımız dünya ancak minik oyuncak arabalar kendilerine yemek masasının üzerini, yatak örtümüzün kıvrımlarını ya da halının üzerini parkur edinmiş, yarışıp duruyorlar.



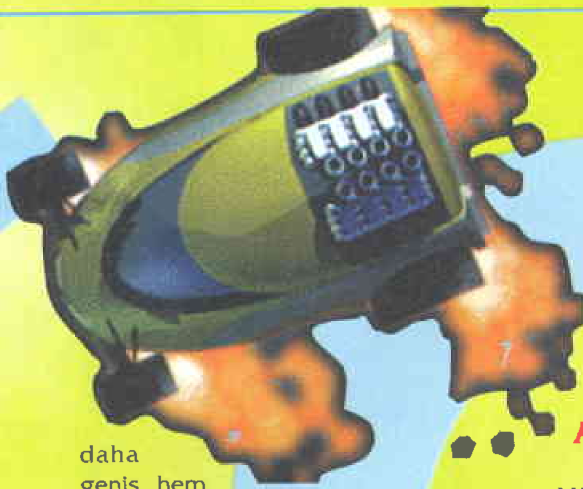
Çok Küçük Bir Dünya

MMV3, video oyun makinaları ve PC için yapılmış bir yarış oyunu serisinin üçüncüsü oluyor. Bir kere daha, minyatür arabaların, gemilerin, tankların ve diğer araçların izometrik olarak görünen çeşitli temalardaki pistlerde yarıştığına şahit olacağız. Örneğin bir yarışta, kendinizi mısır gevreği kırıntılarıyla kaplı bir kahvaltı masasında bir Bigfoot kullanırken bulabilirsiniz. Bir başka senaryoda, bilardo masasının bandı üzerinde bir Formula 1 aracının içinde olabilirsiniz. Yarış boyunca toplayacağınız bonus malzemeleri kullanarak rakiplerinizi ezebilir, püskürtebilir ya da havaya uçurabilirsiniz. Oyunun güçlü noktalarından birisi çok sayıda değişik parkur içermesiyken, bir diğeri de oyun modlarının çeşitliliği. Dikkat ettiyseniz bu sonuncusu artık bir video oyununu değerlendirmede önemli bir kriter olarak kabul edilmeye başlandı. Tek başınıza oynarken hiç kuşkusuz en çok Grand Prix tarzı bir yarış favoriniz olacak. Tabii tek başınızayken diğer opsiyonlarınız olan zamana karşı yarış, ya da bilgisayarın yarışçısıyla kafa kafaya takışmak gibi güzellikleri de deneyebilirsiniz. Diğer yandan, multiplayer yani çok oyunculu seçenekler, her zamanki gibi, hem





PlayStation



daha geniş hem de daha eğlenceli bir oyun sunuyor. 8 kişiye kadar bir arkadaş topluluğu ister tek bir yarışta, ister turnuvada, ister takımlar halinde yarışabilir. Benim favorim olan bir başka seçenekte arkadaşlarınızla oynamaya başlıyorsunuz ve her yarışın sonuncusu oyundan atılıyor ve sonunda iki kişi finale kalıyor. Tabii bunun için yeterli sayıda yeterli sayıda arkadaşınız ve bir Multitap arabiriminiz olmalı. Diğer oyun seçenekleri arasında yarışma ödülü olan arabalar için bahse girmek gibi şeyler yeralıyor. Bunun için daha önceki yarışlarda kazandığınız araçları öne sürebiliyorsunuz.



Malesef çok oyunculu modlar ilk başta göründüğü kadar harika değil çünkü yarışan arabaların hepsi tek bir ekranla kısıtlanmış durumda. Eğer birisi pistten çıkarsa ya da bir kaç saniye bile geride kalırsa patlayarak yok oluyor. Sonra oyun duruyor ve kaldığı yerden devam ediyor. Ekranı ikiye bölen Split Screen modu olsaydı kuşkusuz çok daha eğlenceli olurdu. Bütün bunlar yetmezmiş gibi bilgisayar çoğu kere hileye başvuruyor.

Almayın

MMV3 ile ilgili esas problem bunlardan daha öte. Oyun çok sıkıcı. CD'yi Playstation'a takartakmaz sizi ele geçiren cazibesi aynı süratle silinip gidiyor ve kısa süre sonra tüm oyun modlarına, pistlere ve araçların çeşitliliğine rağmen inanılmaz derecede monoton bir hal alıyor. Yine de Micro Machines V3 bugünlerde moda olan 3 boyutlu ve "first person" yarış oyunlarının arasında oldukça sempatik duruyor. Ama kendi kendini çok tekrar etmesi ve çok oyunculu moddaki ekrandan çıkma olayı oyunun cazibesinden çok şey götürmüş. Almayın.











Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Codemasters
1-8 Oyuncu
Multitap



Alundra

Rüya Tabirleri

Bu günlerde oyun tasarımcıları, sinir bozucu bir şekilde strateji, bulmacalar ve oynanabilirlikten daha ziyade grafiklere ve savaş sistemlerine önem vermeye başladılar. Özellikle RPG oyunları arasında sadece güzel grafiklerden ibaret olmayan, kolayca sizi içine alan ve öğrenmesi basit, aynı zamanda alışkanlık yapan, zorlayıcı ama mantıklı bulmacalara sahip bir tanesine rastlamak neredeyse imkansız. Alundra böyle bir oyun.

Biz, insanların rüyalarına girip kabuslarını dindirme yeteneği olan Alundra isimli bir delikanlıyı oynatıyoruz. Konsept olarak 80'lerin Dreamscape isimli fimlini anımsattığını bilim kurgu, fantastik gibi türlerin hastaları farkedecekler. Öykü başladığında Alundra rüyalarının onu yönlendirdiği Inoa isimli bir köye gitmek üzere bir gemide bulunuyor. Yolda doğa üstü güçler gemiyi batırıyorsa da Alundra köye fazla uzak olmayan bir sahile sağ salim varıyor. Inoa'nın silah imalatçısı olarak tanınan Jess tarafından kurtarılıyor. Jess'in kendi oğlu gibi sevdiği Alundra bir süre sonra köyde işlerin hiç de yolunda gitmediğini farkediyor. İnsanlar korkunç kabuslar görüyor ve hayatları mahvoluyorken kahramanımızın onları kurtarmak için rüyalarına girmeye başlamasıyla bizim için uzun bir serüvenin yolu açılıyor.

Tarih Dersi

Alundra'nın grafikleri Sega Mega Drive, Super Nintendo ya da Amiga döneminin güzelce çizilmiş, şirin, sprite tabanlı grafiklerini andırıyor. Oyunu biraz yukardan ve hafif perspektif ile izliyoruz. Daha ziyade, 16 bit makinelerin meşhur Legend of Zelda isimli RPG'sini andırıyor. Bakın bu Zelda hikayesi çok mühimdir o yüzden PC sahibi olanlarınız Internet'ten Super Nintendo emulatörünü ve Zelda'nın Rom'larını indirip olaya ısınabilirler. Sega için benzeri bir oyun, Alundra'yı hazırlayan aynı ekibin yıllar önceki bir başyapıtı olan Landstalker'dır. Net'i şöyle hallaç pamuğu gibi sallayıp bunun emülatörünü de bulabilir şimdiden kült olmuş bir video oyunları tarihini geç de olsa tanıyabilirsiniz. Oyunumuzun neye benzediğini iyice anlamak için iyi bir örnek de 3-4 sene önce PC için yapılmış Al-Quadim isimli oyundur. Oyun sistemi epey benzerlik taşıyor. Daha fazla dağılmadan konuya dönersek Alundra'nın Zelda'dan daha zor ve akıcı olduğunu söyleyebiliriz.



Oyundaki bölümler klasik zindan-labirent mantığında oynanıyor tabii sadece "mantığında". Keza maceraların tamamı terkedilmiş saraylar, ıssız çöller, tapınaklar, maden ocakları, ağaç şehirler ve insanların rüyalarında geçiyor. Tüm harita üzerinde ziyaret edecek çok sayıda mekan olsa da, bunların hepsi de özel bir eşya ya da silah ele geçirilmeden önce kullanımınıza açılmıyor. Oyunun ana "zindan"larını çözebilmek için düzinelerce bulmacayı çözmeniz gerekecek. Bu zindanlarla ilgili çok harika olan şey, her birinin başından sonuna bir yenilik içermesi. Yani hiç bir serüven bir öncekinin tekrarı olmuyor. Bulmacalar da.

Hershey Yolunda

Alundra'nın oynanabilirliği çok iyi dengelenmiş. Kontroller oldukça başarılı. Yine de hareketli bir platformdan bir diğerine atlarken çok can sıkıcı olmasa da zorlukların yaşandığını



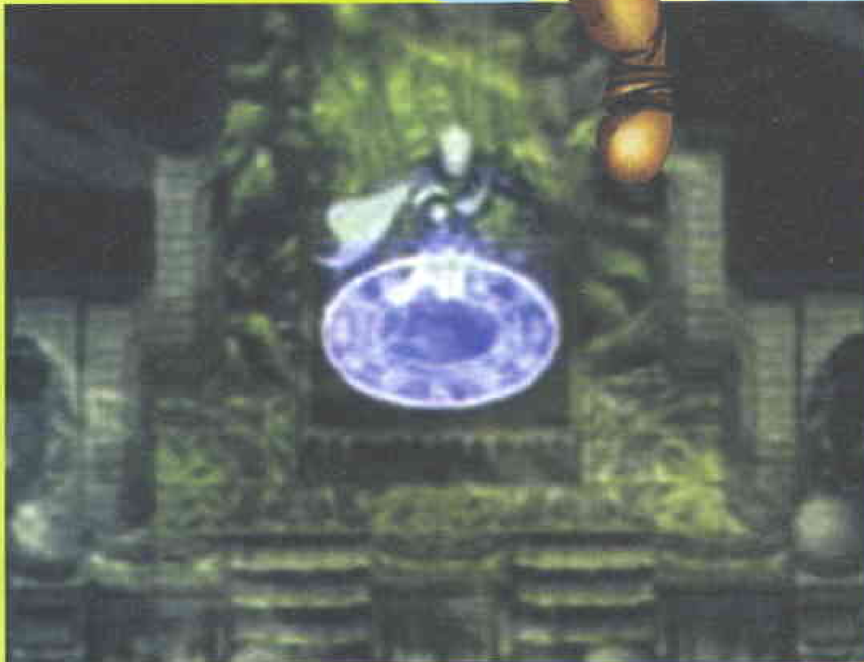




kabul etmek gerekir. Düşmanlarınız tarafından kuşatıldığınızda genellikle kaçmaya çalışmak ölümle sonuçlanabiliyor. Kalıp savaşmak en doğrusu, zaten bir mekandaki rakiplerin tümünü hakladığınızda sihirli bir eşya, silah ya da bonus ortaya çıkıyor.

Müziğe gelince, Alundra'daki melodilerin oyunun ruhuna çok iyi uyduğunu söylemek boynumuzun borcu. Hareketli, mutlu ya da üzüntülü sahnelerin ruhuna uygun şeyler dinleyeceksiniz. Ayrıca müzik oldukça da akılda kalıcı.

Alundra'nın iyi bir yanı da, aslında bir Japon oyunu olmasına rağmen ingilizceye çok güzel çevrilmiş olması. Uzakdoğuluların bize pek de sempatik gelmeyen mizah duyguları, mimikleri ve öyküleri biz Türklerin de artık (ne yazık ki) içli dışlı olduğu anglo-amerikan yaşam tarzına başarıyla uyarlanmış. Sanki yetişkinler düşünülerek yazılmış bir senaryoya sahip olan oyunda rastladığınız her karakterin kendine has bir kişiliği var. Oyun ilerledikçe mistik temaların artması ve köy halkının başlarına gelen şeyin ne olduğu anlamaya başlaması yani tümevarım mantığındaki dramatik yapı oldukça iyi tasarlanmış.



Hastasıysanız Alın

Eğer Action RPG'lerin hastasıysanız ilk durağınız Alundra olmalı. İnsanda tiryakilik yapan, çok güzel görünen ve oynanan, dengeli, zorlayıcı ve her şeyden önce oynaması eğlenceli bir oyun. Eğer eliniz çabuksa, RPG mantığına hakimseniz ve zekiyseniz oyunu tamamlamanız en azından 40-50 saat alacak (oyun tasarımcılarının iddiası). Eğer keyfini çıkararak ve en ufak bulmacayı bile çözerek ilerleyecekseniz ömrünüzden büyük bir parçayı daha bir video oyununa harcayacaksınız demek. Tabii bu, siz zombiler için yeni bir şey değil. Bu arada "turn based" FRP oyunlarına alışkın olanlara (örneğin Final Fantasy 7) alışmak için biraz zaman geçirmeleri gerektiğini söyleyelim. Türün hastaları koşarak gidip alsınlar.

Çağdaş Koçyiğit

LEVEL KARNESİ

ACTION/RPG

Working Designs

1Oyuncu, Memory Card (1 Blok)



SONY PLAYSTATION HİLELERİ



Oyunların hakkından gelemiyorsanız üzülmeyin, hile yapın. İşte bu ay sizler için seçtiğimiz Playstation hileleri.

FIFA RTWC 98

Oyuncuları istediğiniz gibi güçlendirebilmek için Player Edit şıkkını seçin ve sırasıyla şu tuşlara basın, L1, L2, X, Kåre, X. Şimdi Player Edit ekranına gidip oyuncu . istatistiklerini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Eğer sınırsız miktarda transfer parası istiyorsanız şunu deneyin, Edit Team ekranına gidip sırasıyla şu tuşlara basın, X, Kare, L2, L1, X, Kare, L1, L2.



Tomb Raider 2

Oyunda bölüm geçmek için şunları yapın, önce bir Flare yakın ve sonra da bir adım geri, bir adım ileri, yine geri, yine ileri ve en son bir ters parende atın. 50 Flare ve 5000 adet M-16 mermisi almak için ise şunları yapın, R1 ve R2 tuşlarına basılı tutarken sırasıyla sol, sağ, sol tuşlarına basın ve R2 tuşunu bırakın. Hemen kendi etrafınızda bir tur dönüp R1 tuşunu da bırakın. Sonra da bir geri takla atıp havadayken dönün, eğer başarabilirseniz bir ses duyacaksınız, envanterinizi gözden geçirin.

Syndicate Wars

Başlangıç demosu esnasında hızla şu tuşlara basın, yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, X, daire. Bu size oyuna başladığınızda tüm silahlara ulaşma imkanı verecektir.



Test Drive 4

Hileleri ancak yüksek skor tablosuna girerek kullanabilirsiniz. Bunu yapmanın en kolay yolu ise Jaguar ile Drag yarışına girmek ve 11.46'dan daha iyi bir zaman yapabilmek. Bunu başarabilirseniz tekrar yarışmayın ve çıkın.

Buradan skor tablosuna gideceksiniz, isim olarak tabloya aşağıdakilerden birini girin:

KNACKED - Gizli pistlerde yarışma imkanı verir.

SAUSAGE - Gizli arabalarla yarışma imkanı verir.

WHOOOOSH - Aracınıza Nitro takar ve bunu kornaya basarak kullanabilirsiniz, daha hızlı gitmenizi sağlar.

MJCIM.RC - Aracınızı oyuncak araba boyuna indirir.

Perfect Weapon

Ölümsüz olmak için oyunu dondurun ve sırasıyla şu tuş kombinasyonlarına aynı anda basın, Daire+Kare+Sağ ve sonra Sol+R1+R2. Bir patlama duyarsanız olmuş demektir.

Cyborg olarak oynamak içinse şunlara aynı anda basın, R1+R2+Üçgen+Daire.

Seviyeler ve kodları ise aşağıdadır:

Moon 1 - X, Kare, X, Kare, Kare, Daire, Kare, Daire

Moon 2 - Daire, X, X, Üçgen, Daire, Daire, X, Üçgen

Moon 3 - Daire, Triangle, Kare, Daire, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen

Moon 4 - Daire, X, X, X, Üçgen, Daire, Üçgen, Üçgen

Moon 5 - X, X, Kare, X, Kare, Kare, Üçgen, Daire

Black Dawn

Aşağıdaki kodları oyunu dondurduktan sonra girin:

Tam yakıt ve zırh: Select, L2, Select, R2, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Daire

Ölümsüzlük: Select, L2, Select, R2, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare

Tüm silahlar: Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2

Beş adet Nuke: Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2

Ayrıca bölüm şifreleri:

Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203

Fighting Force

Ana menüde iken ekranın alt kısmında 'Cheat Mode' yazısı belirene dek Sol+Kare+L1+R2 tuşlarına basılı tutun. Yazı belirince hemen Options ekranına gidin ve buradan istediğiniz seviyeyi, ayrıca ölümsüzlüğü seçin.

Lone Soldier

Oyunu dondurduktan sonra aşağıdaki kodları girin:

Tüm silahlar: Sağ, Aşağı, Daire, Üçgen, Yukarı, Sağ

Ölümsüzlük: Yukarı, Sol, Daire, Üçgen, Yukarı, Sol

Bölüm geçme: Aşağı, Sağ, Daire, Üçgen, Aşağı, Sağ

Warcraft 2: The Dark Saga

Tides of Darkness Seviye Kodları:

Human - Orc
1 - HLLBRD - ZLDR
2 - MBSHTM - RDTHLL
3 - HSTHSH - RCSTHS
4 - TTCKNZ - SSLTNH
5 - HTLBRD - RCTLBR
6 - DNLGZ - BDLNDS
7 - GRMBTL - FLLFST
8 - TYRHND - RNSTNT
9 - BTTLTD - RZNGFT
10 - PRSNRS - DSTRCT
11 - BTRYLN - DDRSSQ
12 - BTTLTC - TMBFSR
13 - SSLTNB - SGFDLR
14 - GRTPRT - FLLFLR

Beyond The Dark Portal Seviye Kodları

Human - Orc
1 - LLRSJR - SLYRFT
2 - BTTLFR - SKLLFG
3 - NCMRNT - THNDRL
4 - BYNDTH - RFTWKN
5 - SHDWSS - DRGNSF
6 - FLLFCH - NWSTRM
7 - DTHWNG - SSFZRT
8 - CSTFBN - SSLTNK
9 - HRTFVL - DPTMBF
10 - BTTLFH - LTRC
11 - DNCFTH - YFDLRN
12 - BTTRTS - DPDRKP

Hollywood Kuşu

***Burada yeni birşey deniyoruz. Bendeniz her ay vizyona giren Hollywood'un yeni icatlarını sizden önce ele geçirip, şuna gidin buna gitmeyin diyeceğim. Paraları ve zamanları, inanıp dediğimi yapanların yanına kar kalacak. Bir diyeceğiniz olursa şu adrese yazın:* shadow@young.com.tr**

Demir Maskeli Adam

Kılıçlar ve Gül



Son dönem Hollywood'takiler Di Caprio'nun iyice şımarmasına bozulmuş olsalar gerek. Yakında bizde de oynayacağını ümid ettiğimiz Twilight, U.S.Marshalls gibi filmlerde yaşlı ama hala efendi oyuncuları tekrardan ortamlara sokuyorlar. Tomy Lee Jones, Paul Newman gibi. Eh onları özlemedik diyemeyiz. Adamların en son gişe yokedicisi Demir Maskeli Adam'ı, bu ay sinemalarımıza gelmeden hemen önce, Hollywood'un kirli çamaşırlarının meraklısı olan kuşunuz ele geçirdi. Film, isimlerini birazdan öğreneceğiniz baba oyuncuların bir resmi geçidi ama Di Caprio'dan hala kurtulmuş değiliz. Filmin tam orta yerine kurulmuş bizim kız suratlı ufaklık.

Randall Wallace (Braveheart'ın senaristi), bu ilk yönetmenlik denemesinde Üç Silahşörler ve onların çapkın dostu d'Artagnan'nın maceralarının devamı olan Demir Maskeli Adam'ı bilmemkaçıncı kez beyazperdeye taşıyor. Böyle bir şeye gerek var mı yok mu bilemeyiz. Aslında biliriz de söylemeye dilimiz varmaz. Her neyse, filmin baba oyuncuları Depardieu, Jeremy Irons ve Malkovich perdede göründüğü sürece yüzlerimiz güler, yeniyetme DiCaprio çıktığında ise koşarak kaçmak isterken gözümüze çarpan senaryo şu şekilde gelişiyor: DiCaprio'nun canlandırdığı gösteriş ve seks düşkünü kral 14. Louis, gözüne son kestirdiği afet Christine'i elde etmek için d'Artagnan'ı kullanarak, kızı sevgilisi Raoul'dan ayırmak istiyor. Zavallı Raoul, ölsün diye savaşa yollanıyor. Raoul'un babası ise 3 silahşörlerin Athos'undan (Malkovich) başkası değil. Haksızlığı öğrenince eski güzel günlere dönmek için can atan yoldaşları Aramis (Irons) ve Porthos (Depardieu) ile birlikte işe koyuluyor. Ha bir de olaya adını veren, kralın demir maskeli zavallı ikizi, gelenek olduğu üzere Bastille'in derinliklerinde, ızdıraplar içinde kıvranıyor. Aynı benim, DiCaprio her göründüğünde kıvranışım gibi.

Hatırlarsanız 1970'li yılların Richard Lester'e ait "Three Musketeer"ı, bu silahşörlük olayına mizahi bir bakış açısı getirmiş ve harika bir romanın sinemaya uyarlanmasındaki gereksizliği ortadan kaldırmıştı. Depardieu'nun dahice soytarılıkları, Malkovich ve Irons'ın raconları filmi kurtarmaya yetmiyor. Üstelik DiCaprio'dan da iki tane var. Adamlar kılıç gibi, bizim bebek surat Leonardo ise adeta bir gül. Bana kalırsa bu filmin ve benzerlerinin gazına gelmeyin. Bilgisayar başında boşa harcadığınız hayatınızda, olumlu bir değişikliğe sebebiyet vermeyecek.

Kılıç ve silahşörlüğe meraklı arkadaşları bu konuların piri, siberalemin efsane isimlerinden bir dostumun (SeaLion) sitesini ziyarete çağırıyorum. http://www.young.com.tr/pirate filmi boşverin bu siteyi gezin, yararınıza olur.

Fallen

Düşmeye Değer



Yaklaşan bin yılın etkisindeki Hollywood yapımcıları, kıyamet korkusundan mıdır nedir bilinmez, ardarda şeytanlı filmler üretmeye başladılar. Ne de olsa en iyi dostları Şeytan. Çok başarılı "Şeytanın Avukatı"nın ardından bu kez Fallen diye bir şey icat etmişler. Kadrosunda Denzel Washington, John Goodman gibi isimleri görünce ve de bu ay sinemalarımıza uğrayacağını öğrenince, Hollywood kuşunuz dayanamayıp yine bir şekilde seyretti bu filmi. Beni erken uyarı sistemi gibi bir şey olarak kabul edebilirsiniz.

Konumuz şunun gibi bir şey: Katil Edgar Reese idam edildiğinde, dedektif Hobbes (Denzel Washington) tüm dertlerinin bittiğini sanıyor. Sokaktaki insanlar Reese'in gaz odasında söylediği şarkıyı söylemeye başladıklarında boğazına kadar belaya batmış olduğunu farkediyor. Her şeyin, Cennet'ten kovulmuş ve lanetlenmiş melek Azazel'in işi olduğu ortaya çıkıyor.

Azazel'in şarkısının Rolling Stones'un "Time is on my Side" olması benim için yeterli sebepken, üstüne üstlük sağlam bir senaryo ve "Primal Fear"dan hatırlayacağınız yönetmen Hoblit'in kan donduran sahnelerinin de varlığı filmi orijinal kılıyor. Bu filmi görmenize izin veriyorum. Demir Maske gibi kötü bir uyarlama yerine Fallen gibi ortanın üstü bir orijinal her zaman yeğdir.

Çağdaş Koçyiğit



AYIN ALBÜMLERİ

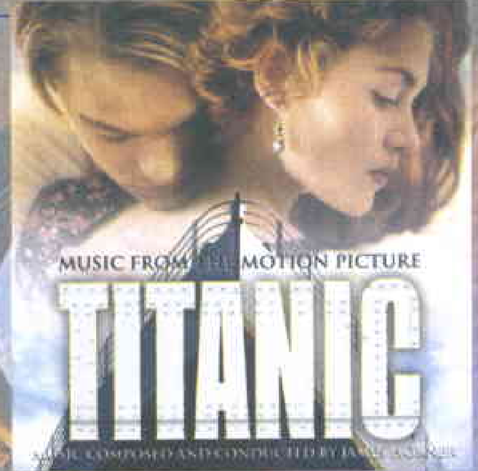
Bundan böyle her ay sizlere çeşitli türlerdeki müzik albümlerini tanıtacağız. Bu sayfada tanıtılan albümlerden seçtiğimiz ve tanıtım amacıyla "kırptığımız" parçaları Level Multimedia CD'sindeki Music Box bölümünde dinleyebilirsiniz.



Yeniden Pearl Jam

Pearl Jam yeniden yeni bir albümle karşımıza çıktı. Yield. Seattle'dan çıkan bir çok grup gibi birkaç şarkıdan sonra kaybolup gitmektense kalıp kanının son damlasına kadar savaşmayı tercih eden bu grup savaştan galip çıkacak gibi. Saçlarını kestirip, makyaj yapmayan, daha fazla para kazanmak için tarzlarını değiştirmeyen gruplar hiçbir zaman konserlerden başları önlerinde ayrılmazlar. Kısacası Pearl Jam Alive'dan Jeremy'den tanıdığımız Pearl Jam. Eğer bu yazıyı okuyanlar arasında "Ben Rock (metal, punk, thrash) müzikle ilgileniyorum deyip de daha Pearl Jam dinlemedim" diyenler varsa bu sizin iyi bir şans deneyin. Sony Music tarafından piyasaya sürülen bu albümü tüm müzik marketlerde bulabilirsiniz. Kesin adres Akmar pasajında her hangi bir dükkan. Bu arada bundan sonra size bu sayfalarda radyo programlarından da haberler vereceğim. Bu köşede tavsiye edeceğim ilk program Perşembe günleri 22:00-24:00 arasında 102.5 (İstanbul, diğer illerdeki frekansını bilmiyorum) Number 1'da TopRock programı dinleyin, bir şey kaybetmezsiniz.

Sabotage



Titanic

Filmlerin sevilmesinde konunun, oyuncuların ve yönetmeninin yanında müziklerinin çok büyük etkisi vardır. Müzik genelde insanları havaya sokmak için kullanılır. İzleyiciyi bulunduğu yerden alıp, filmin geçtiği mekana götürmek ve olayları yaşıyor hissi vermek müziğin görevidir. İşte size bu sayfada görevini tam anlamıyla yerine getiren ve aldığı en iyi film müziği Oscar'ını hak eden Titanic Soundtrack albümünden dem vuracağım. Toplam 15 şarkıdan oluşan bu albümün tamamı 72 dakika. Özellikle klasik müzikten hoşlananlara hitap eden bu albüm Sony Music tarafından piyasaya sürülmüş. Bir bütünlük sergileyen albüm içerisinde bulunan tüm parçalar biri haricinde akustik. O biri de zaten neredeyse marş haline gelen Celine Dion'un söylediği "My Hearts Will Go On". Eee ne de olsa en iyi şarkı Oscar'ını da bu şarkıyla Titanic aldı. Titanic'in aldığı 11 Oscar ödülünden 2'sini alan bu albümü arşive atmakta yarar görüyorum. Özellikle Titanic hayranlarına şiddetle tavsiye ederim. Sabah-Öğle-Akşam yemeklerden hemen sonra.

Not: Bu ay Mutimedia CD'sinin konusu Titanic eğer halen göz atmadıysanız mutlaka inceleyin.

Oscar

Radio 2019



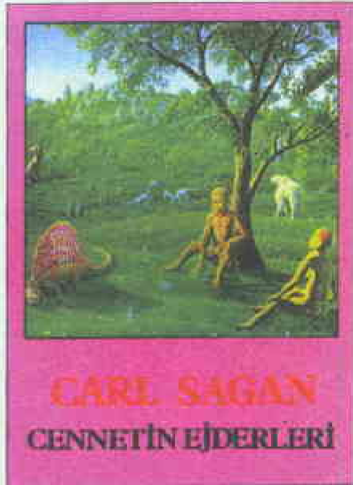
Müzik sayfası yapıp da dans müziğine ve ya halk dilinde Dum-Tıs müziğine yer vermemek olmaz. Bu ay ne yapabilirim çok düşündüm. Dans müziğinin arkası yatırılmış, siyah film camlı, arkasında "o şimdi asker, babam sağ olsun, liselim..." gibi ibarelerin bulunduğu beyaz şahinlerden çıkan bir müzik olarak bilindiği bir yerde ne yapıla bilirdi ki. Kimse alınmasın sözüm meclisten dışarı. İşte tam dolaşmaktan yorulmuştum, Türkiye'nin ilk (tamam da) ve tek (tartışılır) dans radyosu, jingle'ı ile kulakları sağır eden Radio 2019'un Dance Compilation vol. 1 isimli toplama albümünü gördüm. İçinde "us dos tres" bulunmayan bir dans albümü bulmak iyi geldi. Neyse size bu ay ki tavsiyem bu albüm. Özellikle soft dans müziğinden hoşlananların ilgilenebileceği bir albüm. Burada albümünü tanıttıktan sonra şimdi biraz da radyoyu anlatayım. Günün her saatinde dans müziği dinleyebileceğiniz bir radyo. Özellikle hafta sonları sabaha kadar yaptıkları yayınlar (12'den sonra Fly Sound'a) etkileyici.

Dj Huan



Ayın Kitapları

Film ve müzik albümleri ile birlikte, sizlere her ay seçtiğimiz birkaç kitabı da tanıtmaya karar verdik. Film ve müzik tanıtımlarında güncelliğe önem vermekle birlikte, kitap bölümünde tanıtılan eserlerin güncel olması gibi bir kaygı taşımıyoruz. Çünkü bir kitap her zaman ilk günkü değerini korur.



Türkçesi:
Kayhan Şentin

"İnsan zekâsının evrimi üzerine düşünceler"



Cennetin Ejderleri - Carl Sagan

Kısa bir süre önce hayata veda eden ünlü bilim adamı Carl Sagan tarafından 1977 yılında kaleme alınan ve ülkemizde ilk basımı 1983 yılında yapılan bu kitabın dilimize tercümesi Kayhan Şentin tarafından gerçekleştirilmiş. Carl Sagan kimdir, hayatını bilime adamış olan bu ismi birkaç satırda tanıtmak imkansız, ne var ki ilgi alanına giren konuların insan ve evren ile ilgili her şey olduğunu söylemek pek yanlış olmaz. Özellikle astrofizik alanında yaptığı araştırmalar, ve NASA tarafından Güneş Sistemi ve Samanyolu Galaksisi'nin incelenmesi için yürütülen uzay programlarında oynadığı etkin rol ile adını duyuran Sagan, gerek kitapları, gerek belgesel televizyon yapımlarıyla bilimin geniş halk kitlelerine inmesi için büyük çaba sarfetmiştir. Bunu yaparken ağır ve sıkıcı bir dil kullanmaktan özellikle kaçınmış, evrene her zaman küçük bir çocuğun merakı ve bir dedektifin şüpheciliği ile yaklaşmıştır. Yazar Cennetin Ejderleri adlı kitabında insan zekasının evrimi üzerine olan görüşlerini bizimle paylaşmakta, nereden gelip nereye gittiğimiz sorusuna yanıtlar aramaktadır. Bunu yaparken biyolojik bulgulardan olduğu kadar kültürel birikimlerin gözden geçirilmesinden de faydalanmaktadır. Her ne kadar kitabın temel aldığı bilimsel veriler artık eskimiş olarak kabul edilebilirse de, görüşler ve yaklaşımlar güncelliğini korumaktadırlar. Ayrıca kitap espirili ve dostça anlatımı ile kendini okutmakta, okuru adeta sürükleyici bir bilim kurgu filmi misali bilimin derinliklerine alıp götürmektedir. Sagan'ın eserlerinin artık modern bilim klasikleri arasındaki yerini aldığını söylemek yanlış olmaz. Sadece bilimle değil, kendi varlığını keşfetmekle ilgilenen herkesin okuması gereken bir yapıt olarak gösterebileceğimiz Cennetin Ejderleri ülkemizde E Yayınları tarafından basılmıştır.

Aztek ve Toltek Efsaneleri - Walter Krickeberg

Eski Amerikan halklarına ait efsanelerin derlenmesine ilk defa 16. yüzyılda kitaya ayak basan Katolik misyonerler tarafından başlanmıştır. Bu efsaneler pek çok yazar tarafından kağıda dökülmüştür, ancak elimizdeki kitap Alman yazar Walter Krickeberg tarafından 1927 yılında Berlin'de hazırlanmış. Krickeberg eski Amerikan halklarına ait pek çok efsaneyi mümkün olduğunca özgün bir biçimde derlemiş. Okyanus Yayınları için Alev Kırım tarafından yapılan bu çeviride ise sadece Aztek ve Toltek efsanelerine ait bölümler konu alınmış. İnka ve Maya halklarına ait söylencelere ise bir başka kitapta yer verilmesi planlanmış.

Aztek Efsaneleri
Toltek Efsaneleri

Walter Krickeberg
Türkçesi: Alev Kırım



OKYANUS

Kitapta konu edilen Toltekler M.S. 10. yüzyılda Orta Meksika bölgesinde büyük bir devlet kurmuşlar, hoşgörü ve adalet kavramları üzerine kurdukları toplumsal yapıları sayesinde parlak bir medeniyete sahip olmayı başarmışlardır. Aztekler ise M.S. 13. yüzyılda Meksika'daki Tetzcoco gölü kıyılarında büyük bir devlet kurmuşlardır. Özellikle Maya Uygarlığı'ndan aldıkları kültürel birikimle kendilerini daha da geliştirmiş, sonuçta Orta Çağ Avrupası'nda hala dünyanın düz olduğu sanılırken, onlar modern anlamda bir takvim ve oldukça detaylı astronomi haritaları hazırlamışlardır. Güneş Sistemi ve yakın yıldız sistemleri üzerine olan bilgileri son yüzyılda öğrenilenlerle adeta yarışmaktadır. İşte bu iki önemli uygarlığın efsanelerini konu alan kitap, özellikle eski medeniyetler hakkında bilgi sahibi olmak isteyenleri bir hayli tatmin edecektir.



Posta Kutusu

Sevgili Level Dergisi Çalışanları,

Sizin derginizi 1998 yılı başından beri takip ediyorum ve verdiğiniz CD'ler ise bir harika. Şimdi size sormak istediğim birkaç soru var.

1. Nasıl oldu hala anlayamadım. Sizin Şubat 98 sayınızı kaçırdım (Şubat ayı hızlı mı geçti ne!) ve İstanbul Efsaneleri CD'sini verdiğinizi öğrenince çok üzüldüm. Sizin Şubat 98 sayınızı almam mümkün mü?

2. Bana göre en iyi Arcade/Adventure oyunu olan Tomb Raider II'de The Great Wall of China bölümünde ikinci kaplanı öldürüp taş bibloyu da aldıktan sonra ne yapmam gerekiyor?

3. Size Oyun Hileleri Köşenizde yayınlamanız için Tomb Raider II'nin iki şifresini vermek istiyorum. Önce bir Flare yakın ve Shift tuşu ile önce bir adım öne sonra da bir adım geriye atın etrafınızda sağdan üç tur dönün. Bundan sonra öne atlarsanız bölüm geçersiniz. Eğer arkaya atlarsanız bütün silahlara 50 büyük, 50 küçük sağlık paketine ve 50 Flare'e sahip olursunuz.

4. Directx 5.0'ı Directx 3.0'ın üstüne kurarsam bilgisayarıma bir şey olur mu?

5. Biraz geçte olsa birinci yaşınızı kutlarım.

6. Verdiğiniz Multimedia CD'sine bayıldım, nefis, harika!

7. Tomb Raider 2'nin tam çözümünü daha açık şekilde verir misiniz?

İşte bu kadar. Lütfen bu mektubumu köşenizde yayınlayın.

Çağrı Gürleyük/İstanbul

Selam olsun sana Çağrı,

1. Valla o iş biraz karışık. Eğer abone servisimizi ararsan sana yardımcı olmaya çalışırız. Yakın bir gelecekte derginin içine eski sayı istek formu koyacağız, o zaman böyle sorunların kalmayacak.

2. O bibloyu aldığın yer inşallah benim düşündüğüm yerdir. Şimdi, o taşı almak için atladığın yere gerisin geri atla (geri geri atlama sakın, uf olursun). Sonra Keypad'daki INS tuşuna basarak etrafına bak. Duvarın üst kısmında bir açıklık göreceksin. Oraya zıplayarak tutun. İçeriye gir. Sağdaki duvarın köşesindeki mazgalın üzerine gel ve aşağıya düş. Sudan çıkıp yukarıya çık ve etrafına bak. Karşıdaki kolu gördün mü? Oraya koşarak zıpla ve tutun. Kolu çekip kapıyı aç ve dışarıya çık. Zaten asıl her şey bundan sonra başlıyor.

3. Çok sağol Berker'in ruh sağlığının iyileşmesinde büyük yardımların oldu bu hileyi vermekle. Adam Level Cheat hattındaki zamanının yarısını bu hileyi söylemekle geçirdiğinden normal konuşmayı unutacak neredeyse.

4. Olmaz.

5. Sağolasın.

6. Sağol sağol sağol.

7. Aaaa, ayıp ettin, kalbimi kırdın şimdi. Biz Mart,Nisan sayısında boşuna mı verdik koskoca 10 sayfalık Tomb Raider 2 çözümünü?

◆

Sevgili Level Dergisi,

Kalitesinden ve çizgisinden ödün vermeyen sizler, Level dergisine verdiğimiz (Gazeteci dayı) her kuruşu hak ediyorsunuz. Derginizden birkaç ricam var.

1. Poster vermeyi düşünmüyor musunuz? Hani şööle Fifa 98 falan olursa, duvarım şenlenir.

2. Level dergisi başlı başına bir bilgisayar dergisi, oyun dergisi, Cd dergisi, hile ve tüyo dergisi, Sony Playstation ve Sega Saturn dergisi..... ALIN, ALDIRIN!!!!! (Belki okuyan olur).

3. MMX'lerin Mainboard fiyatları ve Cpu'ları ne zaman ucuzlar? Pentium'da kaldık ööle gidiyoz.

4. Phantasmagoriadan haber var mı? (Yani bir daha çıkar mı?)

5. Benim bilgisayarım ve CD-Rom'um sapıttı. Evet, gülmeyin, harbiden. Dos'ta oyunların sesi çıkmıyor. Win 95'te çıkıyor fakat DOS ses kartını tanımıyor. Ses kartının disketlerini 127 kere yükledim.

4x Reveal marka CD-Rom'um var. Herhangi bir CD koyunca , uzun süre cıv cıv (CD-Rom'un sesi) sesi geliyor. CD içinde boş boş dönüyor. N'olüyor?

Evet sorularım finished. Şu anda Multimedia CD'nizi karıştırıyorum. Ciltop gibim olmuş, elinize, gözünüze sağlık.

6. Unutmadan yazdığımız Level anketleri nooldu?

Yazan, çizen: 3DFX Volkan

Volkan Yücel/İstanbul

Volkır Kardiş (Biz Volkanlara ööle deriz - BLX)

1. Acaip düşünüyoruz. Hatta düşünmekten benim saçım, Gökhun'un kaşı, Berker'in de benzini kalmadı (alakayı kurabilene poster, hadi bakalım).

2. Seni fahri abone servisimiz olarak ilan ediyorum.

3. Zaten acaip ucuzladı. Dandik MMX board'ları 60 dolara, 166 MMX'leri 110 dolara, 200 MMX'leri de 150 dolara herhangi bir bilgisayarcıdan rahatlıkla bulabilirsin.

4. Öyle bir durum mevzu bahis olursa haber sayfamızda hemen yerelacağından emin olabilirsin.

5. Hakkaten N'ölüyor, hem de N'siz. Anladığım kadarıyla okuyucu kafanın miyadı dolmuş. Kahve içiyordum, falına baktım. Sana üç vakte kadar 32 hızlı filinta gibi bir CD-ROM sürücü gözüküyor.

6. Anketler değerlendirildi ve elde ettiğimiz sonuçlara göre bu ay dergide bazı küçük değişiklikler yaptık, siz de farketmişsinizdir.

◆

Sevgili Level,

Ben Onur. Öncelikle böyle bir faks gönderdiğim için üzgünüm. Normal bir faks formunda gönderemedim. Faksın sonunda telafi etmeye çalışacağım. Size başka türlü ulaşabileceğimi zannetmiyorum. Derginizi elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum. Gerçekten derginiz kusursuz diyebilirim. Her ay verdiğiniz bir yada iki CD'de mükemmel. Kısacası bütün çalışanlar çok iyi. Tebrikler. Sözü fazla uzatmadan soruma geçmek istiyorum.

Derginizin Mart sayısında açıkladığınız Heavy Gear adlı oyunu aldım. Oyun dediğiniz gibi iyi yapılmış. Fakat, ben şu an Story modunun 6. bölümündeyim ve bilgisayarın verdiği ilk Primary Object'ini yerine getiremiyorum. Aynen 'Identify Hostage Facility' yazıyor. Neredeyse kafayı yemek üzereyim. Bir haftadır aynı yerdeyim. Lütfen buna bir çare gösterin.

Cevabınıza şimdiden çok teşekkürler. Yoğun hayatınızda başarılar dilerim.

Onur Güneş/İstanbul

Onurum komtanım,

Oyunu ben yazdığımdan soracak doğru adamı buldun. Şimdi, düşman yani Hostile olması gereken binalara yaklaşınca, silah sistemini binalara kitle. Kilitlendiğin hedefin tanımlanması (identify edilmesi) için ise , yanlış hatırlamıyor isem, kilitlendikten sonra "I" tuşuna basman gerekiyor. Eğer tuşu yanlış verdiysem, suç tamamen bana ve yavaş yavaş bunayan gri materyalime aittir. Öyle bir durumda

açıklamada verdiğim tuş kontrollerine bak. Orada da mı yok? O zaman gel beni dergide bul, çünkü katlim vacip demektir.

◆

Ben Ercan,

14 yaşındayım, metal dinlemekten hoşlanırım. Bunları neden yazdığımı bilmiyorum ama yazdım işte. Neyse, nasılsın Gökhan abi, Batu abi? İyisinizdir herhalde. Ben Level'ı Ocak sayısından beri alıyorum. Ama işin acayip tarafı benim bilgisayarım yada Playstation'um yok. İnşallah alınacağı için verdiğiniz CD'leri topluyorum (Nasıl ama?). Sizden bir ricam olacak (cümle galiba düşük oldu). Bana bilgisayar fiyatlarını da içeren bir katalog gönderebilir misiniz (gönderirseniz, gönderirsiniz)? Ya, şu derginin logosunu değiştirir misiniz? Şööle daha albenisi olan cafcaflı bir şeyler. Hatta bununla ilgili bir yarışma bile yapabilirsiniz. Ben size birkaç logo gönderiyorum. Umarım beğenirsiniz.

Mart ayı dergisinin kalitesinin kalitesini (yani kağıt kalitesini) düşürmüşsünüz. Teessüf ederim, yani biz iyiye layık değil miyiz? Ayrıca gene Mart ayı dergisinde o kadar çok hatalı basım var ki bazı şeyleri okurken zorlandım. Hatta market bölümünde 'Tün Cd Oyunlar' yazmışsınız. Ya 'tün' ne demek açıklar mısınız? Ha bu arada aklıma geldi o kataloğu dergide yayınlayabilirsiniz. Buna izin veriyorum (Hi hı ha ho!)

Not: Geçen ay arkadaşın biri 'long live heavy metal' yazmış. Bence orası şöyle olmalıydı 'Long live heavy Metal but very very long live Level'.

Cevaplarınızı bekliyorum. Dergide yayınlarsanız sevinirim. Hoşça kalın sizleri öpüyorum. Bay bay!

Ercan Ersöz/Eskişehir

Ercaaaan Ercan,

Hani bana merhaba ? Herkese selam vermişin, niye Sinan abine yok bakim? Tamam abi, bu iş burda biter yazmıyorum mektubunu.....

Şaka şaka. Eleştirilerin için sağol da, bazılarında haksızsın galiba. Yok yok, haksız olduğun benim fikrim değil, diğer okuyucuların memnuniyetlerini söyledikleri mektuplardan aldığım izlenimler. Kağıt kalitesinin düşmüş olduğunu nereden çıkardın hiç bilemiyorum, ama yazım hataları konusunda haklısın. Genel olarak, her ortalama yazar yazısına , teslim etmesi gereken günün gecesi 2 sularında başladığından, uyku ve stres birikiminden böyle hatalar olabiliyor. Ama olmaması lazım, haklısın. Ayrıca, reklamlardaki hatalar tamamen reklamı veren kişiye aittir. Bizimle ilgisi yoktur.

Fiyat kataloğu istemişsin. Sen mektubu yazalı tahminen 1,5-2 ay olmuştur. Cevabını okuman da herhalde bir ay kadar sürer. Bu arada fiyatlar ne olur Allah bilir. O yüzden sen derginin reklam sayfalarını takip et.

◆

Sevgili Level,

Ben Level dergisinin fanatiklerindenim. Sadece yazın birkaç sayınızı kaçırdım. Derginiz diğerlerine göre çok daha kaliteli oldu. Level'ı hem 80 sayfa yapmak, hem 2 CD'li yapmak büyük bir başarı. Bu yüzden öncelikle sizi kutlarım. Derginize daha önce yazmıştım ama herhalde derginin okuyucu postası bölümünün sayfaları yetmediğinden bana sıra gelmedi. Ama bu sefer mektubumu yayınlarsanız beni çok ama çok mutlu edersiniz.

1.Daha önceki sayılarınızda verdiğiniz Dedektif Fırtına CD'si bende çalışmadı. Ses ayarlarını filan yaptıktan sonra oyun kilitleniyor. Daha sonrada oyun dosyalarının içine bakınca dosyaların içinin boş olduğunu gördüm. Bu güzelim CD'de bende böylece çalışmadığı için çok üzüldüm.

2.Acaba bana Dark Reign ve Total Annihilation'un şifrelerini verebilir misiniz? (Level Cheat hattından aldım ama bu oyunda çoğu işe yaramadı).

3.Çok önceden derginiz Hex-Editör diye bir program vermişti. Daha sonraki sayılarınızda da bununla ilgili hiç Cheat vermediniz. Güme gitti galiba bu olay.

4.Önceki sayınızda bir anket yapmıştınız. İlk gönderenlere Strateji CD'si verecektiniz. Acaba sonuçlandı mı?

Derginizin Fanatik Hayranı
Çınar Sözer/Hatay-İzmir

Çınarcım,

İzmir nasıl bu aralar? Okuldan fırsat bulabilirsem bu aralar kaçıp gelicem oralara kafamı dinlemeye. Kimbilir, bakarsın Alsancak'ta karşılaşırız. Eğer avcı yeleğiyle dolaşan uzun boylu, kısacık saçlı, yakışıklı dalyan gibi bir delikanlı görürsen, o ben değilimdir. Nihahaha.

1. Neaaaa? Heman CD'yi paketleyip derginin abone servisine postala, yenisini gönderelim. Olur mu hiç, bozuk CD vermek yakışır mı bize?

2. Total'ı hiç oynamadım. Dark Reign'in Cheat'ine ise hiç rastlamadım. Ben de deli gibi oynarım da kendilerini. Dokuzuncu bölümde takıldım kaldım. Var mı yardımcı olan? (Olaya bak, okuyucuya yardım edecekken biz ne yapıyoruz... cık cık cık)

3. Olur öyle, takma kafana (şaka bir yana, programı Cheat hattından aldığınız hileri kullanabilmeniz için vermiştik).

4. Söz verdiğimiz sayının çok üzerinde CD yolladık, demek ki sen anketi oldukça geç yollamışsın.

◆

Ben bir Tekken hastasıyım,

Teekken! Teekken! Teekken! Abi mahvolıyorum şu oyuna. Kaç kere geç gittim eve yüzünden. İlk oynadığım günü hatırlıyorum da üüü dee üç sene olmuş. Birincisini, ikincisini ve de üçüncüsünü çeşitli adamlarla (Law, Lei ve Eddy favorilerimdir) bitirdikten sonra (bütün adamları hakkın rahmetine kavuşturduktan sonra) artık evde oynamak istiyorum. Tekken 3 Playstation'da çıkıyor. Ama ühhüü, ühhüü,, ühhüü benim hala Playstation'um yok. Neyse sorular:

1.Ben bu aleti en ucuz kaç Törkiş liraya alırım?

2.Bizim burada kopya oyunları var. Onlar çok problem çıkarır mı?

3.Time Crisis Arcede salonundaki gibi mi?

4.Ridge Racer Arcade salonundaki Rave Racer'nan aynı mı (Benim artık Namco ve Arcade manyağı olduğumu anladınız herhalde hı....)?

5.Derginizi ilk sayıdan beri alıyorum, hadi başarılar.

Moonwalker

Sen Ağlama Moonwalker,

Kalbimi parçaladın. Sana aramızda para toplayıp bir Playstation almak için girişimde bulunacaktım ama, diğerlerinin ve benim cebimizi ters çevirip silkelediğimizde çıkan parayla ancak bir buçuk İskender alabildik. Onu da yerken seni düşündük, hüzünlendik.

1. Gökhun dedi ki (Playstation ve bilumum konsol aletleri konusunda kapkara bir cahilim ben) ?????????? Törkiş para birimi kadarmış.

2. Çıkarır diycem, sen yine de alacaksın. En iyisi sen, Türkiye distribütörü olan firmaların oyunlarını orijinal, diğerlerini de koptrık olarak almaya devam et (yoo , kopya demedim ben).

3. N'evet.

4. N'olabilir.

5. Sağol. Hadi hoşçakal.

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Hi oturan boğa diye bi giriş yapmak isterdim ama böyle oldu. Olsun canınızı sıkmayın, ben sıkmadım.

Level dergisini uzun zamandır alıyorum ama abone olma şerefine Aralık ayında erişebildim. Hadi sorular:

1.Şu "Posta Kutusu" köşesini iki oyunu açıklamayıp iki sayfa genişletirseniz daha iyi olur diyom.

2.Uzun süre kullanma amacı ile nasıl bir bilgisayar önerirsin?

3.W.C. Propechy'den sonra hangi simülasyonu önerirsin?

Şimdilik bu kadar. Mektuplarımı kesmiyeceğim bil haaa!

Giray Alptuna

Maraba Telavole,

Ben de havaryu kabız kuğu diye bir giriş yapmak isterdim ama Gökhun bu konuda ne der bilemicem.

1. Bence de. Bence de.

2. Hmm, ciddi bir cevap vereyim bu soruna. En az Pentium II 266, Inter Atlanta Board, 64 SDRAM, 4 MB Diamond (veya kaliteli herhangi bir başka ekran kartı), bir 3Dfx kartı, en az 3.2 GB UDMA harddisk, 15 inç monitörlü bir makine tavsiye ederim Etmesine de, ne sen, ne ben, ne de senin peder bey böyle bir olaya giremeyeceğinden, bu makine hayallerimizi süslemekten öteye geçemez (en azından benim için)

3. I-Wars.

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizi 01/98 sayısından beri takip ediyorum. bence derginiz çok güzel ve oyun tanıtımları çok iyi (yağ yapma lan! Çat! Güm!)! Biraz de "Beat'em up" türü oyunlara ağırlık verir misiniz? (Lütfen) Şimdi size birkaç sorum olacak:

1.Benim "Time Commando" adlı bir CD'im var. Bu hangi firmanındır? Ve bu oyunu açıklamış olsaydınız kaç yıldız (hani şu geç göğün yüzünde görüp, saymaya çalıştığımız, fakat her sayışımızda dilimizin damağına yapıştığı) verirdiniz?

2.Beat'em Up türü (for: Süper Street Fighter 2 Turbo veya King of Fighters 95) (çok mu uzun oldu?) oyunlarının posterini verir misiniz?

3.Super Nintendo kaç bit gücünde?

Sorularım bu kadar, en azından okuyup hakkında düşünürseniz çok sevinirim.

Ali Akgül/Kastamonu

Sevgili Ali,

1. EIDOS'un, yani Tomb Raider denilen ilahi oyunun yapımcılarının oyunu. Ben olsam 4,5 yıldız verirdim, çok severim o oyunu.

2. Poster olayını sonuca bağladık ta, hangilerinin verileceği bizim için bile bir muamma şu anda. Herkes farklı bir poster istiyor, biz de ne yapacağımızı şaşırdık.

3. 32 bit sanırım.

◆

Sevgili Level Çalışanları,

Özellikle de Sinan Akkol bey. Ben size Broken Sword adlı oyun için bir soru soracağım. Biliyorsunuz ki Ocak sayısında Broken Sword'un tam çözümünü yayınlamıştınız. Size bu konu hakkında bir sorum olacak. Neden bu kadar geç oldu dersiniz, ben bu oyunu geçen gün aldım. Tam çözümünü harfiyen uyguladım ve "Zombie Island" bölümüne kadar ilerledim. Fakat bu bölümün sonlarına doğru bir yerde takıldım.

"Kayanın üzerindeki sarmaşığı alın. Balık ağının üzerinde Bronson'un işaretleyicisini kullanın. Bunu da sarmaşık üzerinde kullanın. Sarmaşığı alıp kayanın üzerine atın." Buraya kadar her şey tamam. "Geri dönüp domuzun açtığı yoldan ilerleyin. Tepeye çıkınca Theodolite'ı yerdeki delikler üzerinde kullanın". İşte burasını uygulayamıyorum. Daha doğrusu yerdeki delikleri bulamıyorum. Eğer gerçekten delik varsa Mouse'u üzerine getirince adını yazması gerekmez mi? Birde arada "Tepeye çıkınca" diyor. O odaya ilk geldiğimizde oraya tırmanınca çıktığımız yer mi? Fakat orada da bir şey yok. Doğrusu hiçbir yerde bir şey yok. Orayı bulamayınca her yere baktım yok.

Bu soruma cevap verirseniz memnun olurum. Bütün Level çalışanlarına başarılar dilerim.

Andaç Uçaner/Tekirdağ

Sevgili Andaç,

Deliğin orada olabilmesi için, domuzu iğne ile vurduktan sonra, tam üzerinize doğru gelirken, tepenizdeki dalı tıklayıp oraya tutunmanız gerekiyor. Böylece sizi ıskalayan domuz, ekranın içine doğru gidip çalıları yarıp geçecek, açılan delikten de geçerek adanın en üst noktası olan tepeye ulaşabilecekseniz. Eğer bunun zamanlamasını tutturamazsanız, ormanda bayağı bir dolaşmanız gerekiyor. O yüzden burayı save/load döngüsü ile deneyerek geçebilirsiniz.

◆

Selam Level

Benim adım Poyraz. Biz üç arkadaşız, lakabımız Three Amigos (tabii diğer iki ismi önemli değil, sanırım burayı okuduktan sonra Three Amigos falan kalmayacak). Üçümüzde de Playstation var. Zaten bilgisayar olsa ne yazar hiç bir şey anlamıyoruz ki (tabi bilgisayar konusunda). Bazı arkadaşlarımız Level'ı sadece Demo CD'leri için alıyorlar, şiddetle kınıyorum. Onlarda bizi bir güzel kınıyorlar (10 gün okula gidemiyoruz). Sizden yanıtlamanızı istediğimiz bazı sorularımız ve isteklerimiz var.

1.Oddworld'ta ki kırmızı kırmızı Lazer'leri geçtikten sonraki bomba dolu yeri geçemiyoruz. (P.S.)

2.Oddworld'taki ruh çemberi hikayesini biraz açar mısınız? Nasıl alınır, nasıl kullanılır, nereden alınır (elim yoruldu vallahi)?

3.Mümkünse bir sayınızda PS Demo CD verebilir misiniz (Allah rızası için)?

4.PS ile ilgili oyunları ve hileleri uzatır mısınız?

5.Oyun posteri verebilir misiniz? Dreams olursa seviniriz.

Derginin daha da gelişmesini daha yüksek yerlere gelmesini en içten dileklerimizle istiyoruz.

Level - Bu kasaba ikimize dar dostum.
Diğer Dergi- Naklısın Level.
Level - Buna bir çare bulalım ufaklık.
DD - Şey e e e evet abicim.
Level - Düelloya var mısın?
DD - Şey kem küm.
Level - Sende o cesaret nerede dostum. Benim okuyucularım daha çok he....... he............ he...
Diğer dergi tabanları yağlamıştır bile.
En büyük Level!
Poyraz Tat

(Three Amigos)

Los Portos Amigos, Gras Muçaçyas,

1. Orayı, ve uzun mesafeli atlamanız gereken bilimum diğer mekanları geçmek için şööyle bir gerilmeli, koşarak atlayıp karşı tarafa tutunmalı ve kendinizi yukarı çektikten sonra, derin bir nefes alıp "ohh, büyüksün posta" demelisiniz.

2. Buralara sizin ırkınızdan olanları getirip CHANT etmeniz gerekiyor (hani düşmanları ele geçirmek için kullandığınız büyü var ya). Açılan delikten yanınızdaki diğer elemanlar koşarak atlayıp kaçacaklar. Buralardan bazen siz de atlayabilirsiniz.

3. PS demo CD'si için çalışıyoruz.

4. Olur uzatırız. Bundan sonra aynı hileyi iki kere yazarız. Şaka bir yana sayfa sayımız artmadan bu tür isteklerinizin gerçekleşmesi zor gibi.

5. Poster , poster, okuyucu daha n'ester? Hi ho , hiho , hihoho, nıhahahahahah.

(Yazar, 4 Levent durağından yukarıya doğru, üstünde giyecek olarak sadece bir poster var iken koşarak kaçar)

Yerim bitmiş bea, hadin gelecek aya